

2 CDS JOC FULL! - **RE-VOLT** - BATTERIES FULLY CHARGED!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2003

ABONEAZĂ-TE!
ȘI IEI JOCURI ORIGINALE
LA PREȚURI SPECIALE!

JOC FULL!!



RE-VOLT

PREVIEW

Fallout 3

Proa frumous să fie adevărat?

REVIEW

Max Payne 2

O scurtă revelație

Worms 3D

Ne cheamă pământul.



MOUSE IN HOUSE

CONCURS

CÂȘTIGĂ UN MAUS OPTIC!

CALL OF DUTY

125.000 lei

DEMOS NES: UNDERGROUND ■ RAILROAD TYCOON 3 ■ CONTRACT JACK ■ LIVE FOR SPEED 0.3D
DRIVERS DETONATOR 52.1R **MODS** MAXPAYNE2 BONUS CHAPTERS **PATCH** H&D2 1.02 ■ UFO: AFTERMATH 1.2

SAMSUNG DIGITall
everyone's Invited.
www.samsungelectronics.nics.ro

IREZISTIBIL STIL si CALITATE



Rezolutie: 1600x1200
Unghi vizibilitate: 170x170
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI, Analog



SyncMaster 213 T

GARANTIE
3
ANI

DECK
Computers

DECK Computers Intl. S.A.

Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

SAMSUNG

Game Peeper

Moartea este cel mai firesc lucru în jocuri. 99% din ceea ce putăm juca pe PC-uri implică morți dintre cele mai spectaculoase sau, pur și simplu, enule. Mai mult, parcă nu îți mai vine să te sfînșești de un joc în care nu-ți „râși” măcar un pic pielea. Într-un fel este în jocuri este depășit de realitatea morții cotidiene. Un glonț în cap rezolvă la îndie și cam toate problemele existențiale care o frământă pe victima. Dar în jocuri moartea este privită ca ceva firesc, ce nu poate fi evitat și pentru care s-a găsit soluția, fie prin respawn, fie prin savefile-ul.

Jocurile satisfac, fără îndoială, curiozități morbidă. Poate vă aduceți aminte că în Evul Mediu (dar și mai târziu, la elbse și în zilele noastre) lumea se aduna în execuții ca la concerte. Concluziile pleceau pe lumea celorlalți în moduri cât mai sinistre, spre distracția mulțimii. Acum show-uri de execuții asta sunt cum poți de obținut, și cum filmele „horor” nu mai satisfac de mult dorința de sânge, vin jocurile și rezolvă problema. În FPS-uri, moartea îți trece prin fața ochilor (asta dacă nu se oprește în ei). În RTS-uri, important este momentul. În RPG-uri poți fi foarte selectiv (și selecti când vine vorba să împușchi moartea. Important este că în aproape orice joc moartea vine și trece în toate formele posibile. Vrei să devii o curvă? Vrei să tri cineva capul? Vrei să lași pe cineva fără picioare și fără mâini? Sau poate vrei să execuți în liniște pe cineva? Joci un FPS, încă, nu contestă. Important este să viată. Satisfacția e garantată.

Un habit altele e unul dintre motivele cele mai profunde când vine vorba de dependența de jocuri violente. Pericolul de moarte este cea mai tare senzație posibilă. Și cum sporturile extreme sunt cum scumpe și adrenalină e cum poți de obținut în bloc (poate printr-un triplu salt de la o pit), jocurile rămân cea mai plăcută sursă de moarte sigură.

Evident că jocurile nu îți provoacă pe oameni să iasă în stradă și să dea cu împușca în capul cunoscuților, pentru că e mult mai comod și legal să stai în fața monitorului și să joci Postal 2 sau GTA, unde orice imagine în învâșă îți găsește satisfacțiile cele mai murchii. Cui mai „în vâșă” cum se învâșă gustul adevărat al violenței într-un Doom, Quake (primul, evident), Counterstrike sau Quasintine. S-a schimbat grafica, moartea e mai sofisticată, de obicei a rămas și va rămâne aceeași: Kill or Bust în Viciost!



28 MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Cosmopolite revin într-un shooter de zile mari



36 CALL OF DUTY

Război și război

LEVEL DECEMBRIE 2003

CUPRINS

Editorial
Scri

3
4

PREVIEW

Advent Rising
Van Helsing
Fallout 3
Panzer

12
14
16
18

REVIEW

Hidden & Dangerous 2
The Broken Mirror
Door Hunter 2004
Halo 2
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Railroad Tycoon 3
Call of Duty
R.A. 2004
Judge Dredd: Dredd vs Death
Empire: Dawn of the Modern World
Command & Conquer: The Last Mission
Warrior
Conquest: Desert Storm II
XIII

20
22
24
26
28
34
36
40
42
44
46
48
50
52

CLASSIC GAME COLLECTION

ResVall

54

CONSOLE

PS2
Shall Call It II
Xbox
Fm Cast - Sports Fishing Game
GTA
Mickey Mouse - Magical Quest 2

56
58
59
60
61

HARDWARE

Hardware News
NEC LCD 17.1 INX
Enrich Z-600 5.1
Multimedia Speakers
2.4 GHz USB Wireless Antenna
CineMAU - a nice perfect
Music in House
Get Mobile!!
Service virtualizat

60
60
61
62
63
64
65
66
67

LIFESTYLE

Arty
www.
Muzic
Film
The Million
SWAT

73
74
75
76
77
77

CHATROOM

Chatting, (shibicune)?

78

Journey to the Centre of the Earth

Producător Micro Application

Distribuito GMX Media

Data lansării februarie 2004

On-line N/A

După cum spune Rémy Poisson, Production Manager-ul de la Micro Application, Jules Verne ar fi fost mândru să participe la realizarea acestui joc. „Călătorie spre centrul Pământului” este unul dintre cele mai cunoscute romane ale lui Verne și s-a bucurat de nenumărate ecranizări. Acum este rândul jucătorului să intre în pielea unuia care se trezește aruncat în mijlocul aventurii vieții sale. Cu toate că elementele împrumutate din roman sunt multe, totuși puține sunt luate cuvânt cu cuvânt. Producătorii își dau frâu liber imaginației și reușesc să creeze un univers paralel, care este mai apropiat nouă, oamenilor secolului XXI, decât celor din secolul XIX. Când, în 1864, profesorul Hardwigg a propus o călătorie spre centrul Pământului, nimeni nu l-a luat



în seamă, dar iată că, în 2005, reporterul Ariane se trezește în fața subiectului vieții sale: o civilizație și o lume nevăzute până atunci de ochiul profan al pământenilor. În timp ce filma dintr-un elicopter erupția unui vulcan, cade printr-o fisură a solului direct într-o lume în care nimic din ceea ce știa nu se aplica. Pe parcursul a peste

30 de ore de joc, de-a lungul a șase niveluri, în peste 300 de locații diferite, vom interacționa cu peste 30 de personaje, care mai de care mai pitorești și mai țicnite, vom rezolva peste 100 de puzzle-uri și vom putea pune mâna pe articolul pe care ni l-am dorit din totdeauna.

■ **Koniec**



LEVEL TOP 10

PROCESE REZOLVATE

1. Warcraft III	215
2. GTA: Vice City	213
3. Gothic II	131
4. Homeworld 2	53
5. NHL 2004	42
6. Halo: Combat Evolved	40
7. Chrome	19
8. The Temple of Elemental Evil	17
9. UFO: Aftermath	10
10. World Racing	9

*preluat de pe www.level.ro

While we are not an award-winning literary journal, *Interplay* is recognized for its quality. Beyond the selection of literary pieces, we ensure that our contributors are not only talented writers, but also individuals who are committed to the literary community. We are proud to have a diverse group of talented writers and artists who contribute to our journal. We are also proud to have a diverse group of talented writers and artists who contribute to our journal.

A photograph of a glass display case with a metal frame, containing various items, possibly jewelry or small artifacts, under warm lighting.



N-GAGE
NOKIA

Received: 10/20/2014; Accepted: 11/10/2014; Published: 11/10/2014
Copyright: © 2014 Gao et al. This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Restricted Area

Producător 4am Games

Distributor 4am Entertainment

Data lansării aprilie 2004

On-line www.4amgames.com

Dacă aș fi fost într-o dispoziție mai bună, aș fi spus că știrea lansării jocului Restricted Area de către 4am Entertainment Corporation Ltd este una îmbucurătoare. Așa nu mă pot hotărî... cert este că nu simt nici o bucurie. Oricum, într-o eră post-apocaliptic-locală, se întâmplă niște lucruri care demonstrează că oamenii nu au învățat nimic pozitiv și pașnic unii de la alții. Sub forma unui RPG al cărui grad de clasicism este indefinit, o droaie de elemente umane își consumă timpul cu meserii gen polițist, mutant corupt, comerciant sincer sau politician care nu a fost niciodată corupt de nimeni și nimic. Subiectul jocului este, evident, post-apocaliptic, dar încă necunoscut. Important este că producătorii se laudă cu el și cu experiențele subjugante la care își vor supune subiecții PC-ști. Totuși, ca să nu vă las în ceață, jocul pare a fi foarte interesant ca idee, cu tot felul de complexități, greu și inutil de menționat. Grafica arată bine și la toată lumea, ceea ce i-a asigurat deja o notă șapte încă înainte de lansare.

Locke



TIRANIA TV A CĂZUT

„Alte Eble nu sunt și domeniul lor pe care îl are și experiența, că timpul televizivului a fost slăbit, în terms unei statistici (foarte pe un eșalon de T32, cum ar fi fost dintr-un război, în care s-a arătat că în timpul războiului televizorul este cel mai bun mijloc de a-ți da seama de ceea ce se întâmplă în lume, în special în cazul războiului). Acest război nu este al dărilor intelectuale, pe care le amănă în fața violenței umane. De acum, înțeleg că nu vor mai veni la televizor, la fel de ușor și ușor. Stăruie televizorul în ziua asta? În mai departe? Anunci vom uita să mergem în fața marelui și să vedem de la ce se naște?”

SE VOR LANSA

- | | |
|----------------------------------------|--------------|
| 1. Beyond Good & Evil | Ubi Soft |
| 2. Prince of Persia: The Sands of Time | Ubi Soft |
| 3. Ground Control 2: Operation Exodus | VU Games |
| 4. Blade & Sword | Whiptail |
| 5. Doom III | Activision |
| 6. Ford Racing 2 | Empire |
| 7. Pax Romana | Wanadoo |
| 8. Crystal Key II: The Far Realm | DreamCatcher |
| 7. Thief 3 | Eidos |
| 8. Ultima X: Odyssey | EA |

DECEMBRE 2003

Blade & Sword

Producător Pixel Studio

Data lansării înainte de Unire

Distribuitor Whiptail

On-line N/A

Încă din cele mai istorice timpuri, RPG-urile au reprezentat o piatră de încercare pentru producătorii de jocuri de pe Pământ. Pentru ceilalți nu știm. De aceea, dacă ai probleme și consideri că nu te ține, este preferabil să stai la locul tău și să nu te apuci de lucruri despre care știi sigur că te vor depăși. Din nefericire, acest lucru se întâmplă foarte rar. În această ordine de idei, Blade & Sword se pare că va fi un RPG al cărui comunicat de presă seamănă izbitor cu cele ale action-urilor gen Subway

Vigilante. Cu cele peste 36 de scheme de arte marțiale, plus încă vreo 12 speciale, unice, originale și proaspăt inventate, bătăile în piept tind să-ți facă timpanele sără. Iar acest conglomerat dinamic și sonor va face praf și pulbere peste 140 de ore din viața unora. Evident, nu putem condamna un mort înainte să se nască, așa că așteptăm până când deciziile corespunzătoare se vor lua pe baza faptelor reale. Ei bine, ca lucrurile să fie „oable”, cele 36 de scheme vor fi pictate pe „profunzimile” celor aproximativ 40 de monștri, fiecare cu schemele și figurile lui. De fapt, concluzia este că ceea ce vom avea în față nu va fi un joc, ci o masă de proiectare cu vreo 76 de scheme, fără combinații, bineînțeles. Oricum, motivele creării unui joc de scheme sunt necunoscute și vor rămâne așa până la începutul lui decembrie.

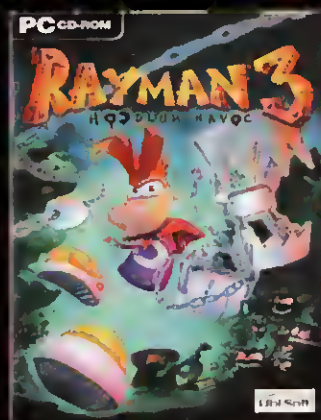
■ Locke



SONY PSP

Pentru că în lista de jocuri disponibile în România în bazele noastre nu există încă niciun joc de PSP, noi de la Sony Entertainment care ne ocupăm de această problemă nu amenzim o confirmare de presă. Aici va sosi pe viitor primul cu amănuntul al PSP, Ken Kutaragi (fondatorul Sony Computer Entertainment). Din păcate, nu știm încă posesorii PlayStation 3 să apară suficiente informații. În concluzie, PSP vine!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Mai vrei ceva ?

Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss nr. 2A Bucaresti
Tel: 021-231.67.69 Fax: 021-231.67.69
e-mail: sales@ubisoft.ro

Richard Burns Rally

Producător SCI Games

Distribuitor SCI Games

Data lansării începutul 2004

On-line www.sci.cd.uk

După ce s-a instaurat moda Colin McRae, care „pilotează” pentru Codemasters, iată că SCI nu se lasă mai prejos, îl ia de o ureche pe Richard Burns (fost campion mondial și cel mai bun pilot britanic din ultimele trei sezoane) și se pregătește să lanseze, la începutul lui 2004, pentru toate platformele, ceea ce se vrea „the first true rally simulation game” – Richard Burns Rally. Pe lângă tona de bunătați pe care ni le promit producătorii (condiții meteo dinamice, defecțiuni realiste ale mașinii și alte asemenea de care am mai auzit noi), SCI ne asigură că spectatorii vor fi „interactivi”, adică ne vor ajuta să repunem bolidul pe circuit în cazul în care încercăm să bărbierim pădurea virtuală. În



cazul în care accidentul este prea grav și mașina nu poate fi repusă pe patru roți, întotdeauna vor exista elicopterele. Cert este că vom fi atât de uimiți de grafica „perfectă” cu efecte nemaipomenite și de acest car-modeling fantastic de se închină și divinitatea, încât nici nu vom mai fi în stare să jucăm. Ceea ce va scădea vânzările, de unde și ideea că nu trebuie niciodată să faci un joc prea bun.

■ Mike



JOCURI GRATUITE

Se pare că de acum înainte jocurile vechi vor putea fi folosite și refolosite fără niciun fel de copyright, cel puțin la americani. Iată cum sună legea exact:

„In response to a filing by Brewster Kahle of The Internet Archive, Lawrence Lessig of Creative Commons, and others, the Librarian of Congress created exemptions from copyright protection measures in the Digital Millennium Copyright Act to obsolete video games. The exemption applies to games that require the original media or hardware as a condition of access, and it also exempts a format obsolete with the machine or system necessary to render perceptible or work on it in that format, even if never manufactured or is no longer reasonably available in the commercial marketplace.”

Într-unu nu sperăm rezultate produse de dezvoltatorii de jocuri, dar cred că unora dintre ei nu le va plăcea prea mult decizia de mai sus.

Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.
	Imagini pe CD	
	Wallpaper pe CD	
	Film pe CD	
	Patch pe CD	
	MOD pe CD	



0,10 Euro cu SUA. Vorbești serios?

*Cartele telefonice de 5 Euro, 10 Euro și 20 de Euro**

Prețuri bune,
sunset și mai bun.



rds.TEL

Tel.: 0800.08.08.08 (tarif local), Web: www.rdstel.ro

© 2003, RDS.TEL este marcă înregistrată a companiei RDS System S.A. (RDS). Toate drepturile sunt rezervate.

Advent Rising

Când omul devine mit...

Experiința mea în materie de literatură SF se limitează la Asimov, Frank Herbert, poate Ray Bradbury și Stephen King. Despre Orson Scott Card recunosc cu mâna pe inimă că nu am auzit până nu am săpat după mai multe informații despre Advent Rising. Prietenii mei SF-iști îl apreciază foarte mult și, din câte am reușit să aflu, este un autor de romane science-fiction ce se bucură de un imens succes în domeniu. El este cel care lucrează, împreună cu Majesco, la ceea ce va fi trilogia Advent Rising. Primul joc din serie va fi lansat la începutul anului viitor și va fi un action/adventure SF dintr-o perspectivă third person.

Scriitorul e scriitor, domne'!

Producătorii jocului, GlyphX Games, au pornit de la o observație de bun simț: în timp ce evoluția tehnologică aduce noi și noi experiențe în domeniul jocurilor pe calculator, storyline-ul rămâne oarecum în urmă, jucătorii fiind bombardați cu aceleași și aceleași scenarii de duzină ce par să ne înregimenteze în clasicul tipar al eroului aflat într-o situație disperată și de a cărui perspicacitate depinde soarta lumii. Prin urmare, s-a încercat cooptarea unui scriitor science-fiction care să redea vigoarea de mult apusă a poveștii și să readucă jucătorul în postura de a fi conștient de responsabilitatea acțiunilor pe care le întreprinde. Orson Scott Card s-a dovedit a fi cel mai în măsură să participe la acest proiect, el fiind atras de dorința producătorilor de a pune accentul pe storyline, cel care va uni celelalte elemente ale jocului.

Universul

În lumea din Advent Rising circulă o legendă, cum că o antică și puternică rasă va fi aceea care va uni Universul. Milioane de culturi diferite din colțurile disparate ale galaxiei cred în acest mit – mitul existenței rasei umane. O singură

rasă, Seekers, știu că oamenii chiar există și sunt înspăimântați de puterile lor. Deghizați ca exploratori, Seekers caută oamenii și îi extermină oriunde îi găsesc. Jucătorii vor intra în pielea lui Gideon Wyeth, un supraviețuitor al ultimului adăpost uman, care se află pe punctul de a descoperi imensele puteri ce se ascund în adâncul său. Jocul pornește din momentul în care eroul nostru se întoarce spre planeta sa. Aceasta este însă atacată de Seekers. Atacul presupune o ploaie imensă de meteoriți ce se abate asupra planetei, precum și sute de extraterestri care caută fiecare colț al planetei pentru a mai găsi un craniu pe care să-l strivească.

Deciziile

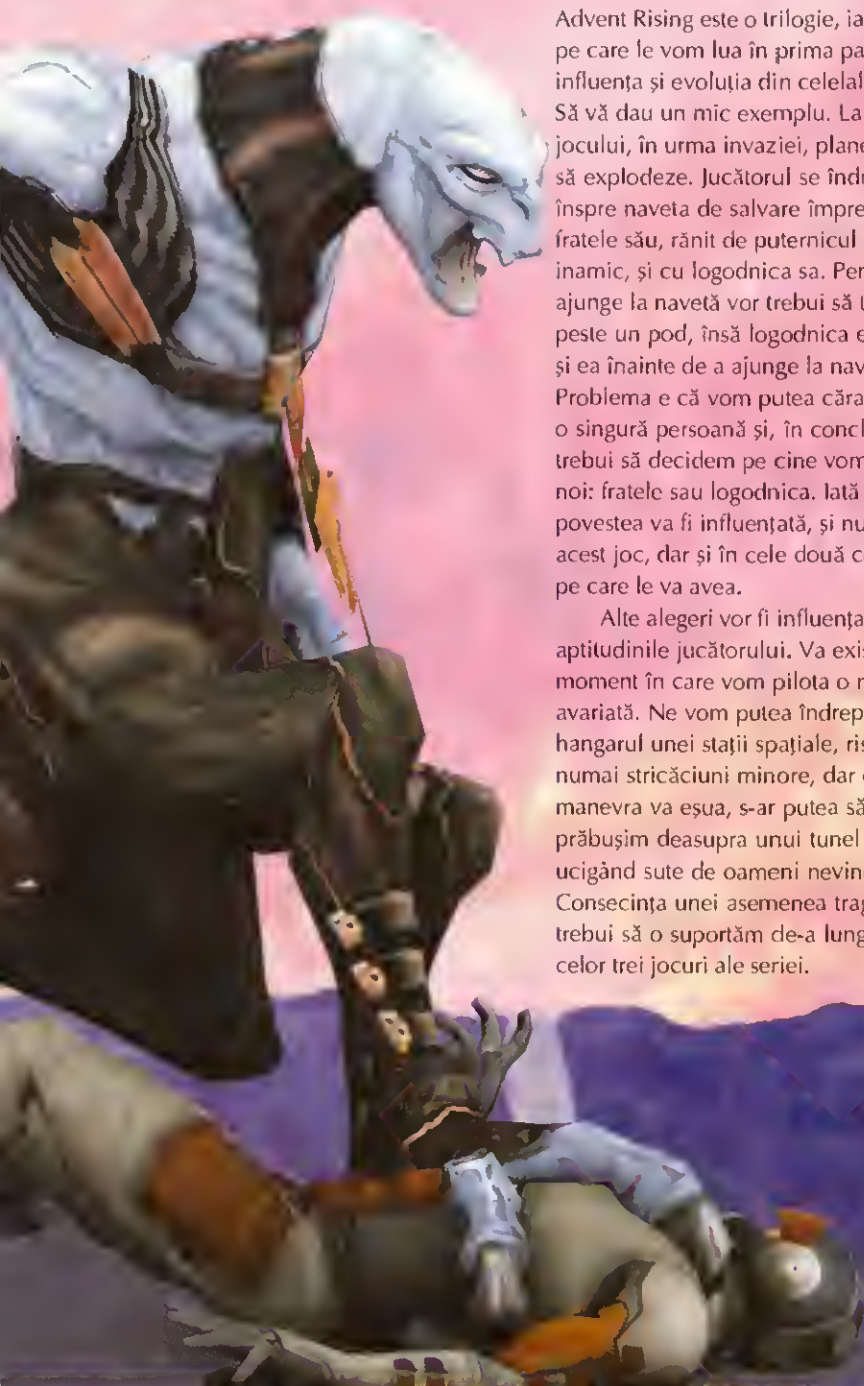
Spre deosebire de alte jocuri de aceeași factură, Advent Rising introduce un concept nou. Este vorba despre responsabilitatea deciziilor pe care le ia jucătorul,



Bă, voi n-ați auzit de pastă de dinți mă!?!



Un triplu salt mortal



responsabilitate ce se manifestă printr-o evoluție diferită a poveștii din momentul în care decizia este luată. Mai mult, Advent Rising este o trilogie, iar deciziile pe care le vom lua în prima parte vor influența și evoluția din celelalte două. Să vă dau un mic exemplu. La începutul jocului, în urma invaziei, planeta începe să explodeze. Jucătorul se îndreaptă înspre naveta de salvare împreună cu fratele său, rănit de puternicul foc inamic, și cu logodnica sa. Pentru a ajunge la navetă vor trebui să treacă peste un pod, însă logodnica este rănită și ea înainte de a ajunge la navetă. Problema e că vom putea căra în spate o singură persoană și, în concluzie, va trebui să decidem pe cine vom lua cu noi: fratele sau logodnica. Iată cum povestea va fi influențată, și nu numai în acest joc, dar și în cele două continuări pe care le va avea.

Alte alegeri vor fi influențate de aptitudinile jucătorului. Va exista un moment în care vom pilota o navă avariată. Ne vom putea îndrepta spre hangarul unei stații spațiale, riscând numai stricăciuni minore, dar dacă manevra va eșua, s-ar putea să ne prăbușim deasupra unui tunel de tren, ucigând sute de oameni nevinovați. Consecința unei asemenea tragedii va trebui să o suportăm de-a lungul tuturor celor trei jocuri ale seriei.

Realizarea

Jocul va folosi o versiune puternic modificată a engine-ului Unreal. Vom putea trage cu o groază de arme, dar vom avea și puteri mai speciale, cum ar fi Levitation (vom putea ridica mașini și le vom prăbuși pe inamicii aflați în apropierea lor) sau Super Speed (un fel de bullet time). Acționând Super Speed se spune că vom putea alerga până la un alien și îi vom trage un glonte în cap, vom repeta operațiunea cu alt alien și, apoi, trecând pe viteză normală, vom vedea ambele capete explodând în același timp.

Vehiculele pe care le vom putea conduce sunt în număr de 18, iar numărul nivelurilor se ridică la 27. Nu vor lipsi elementele de RPG, aptitudinile eroului nostru crescând pe măsură ce avansăm în joc. De asemenea, experiența acumulată va fi disponibilă și în următoarele jocuri ale trilogiei.

Din ceea ce v-am spus până acum, Advent Rising se anunță un titlu de referință al anului viitor. Să sperăm că așa va fi.

■ Sebah



Sunt primul! Vreau șampanie!



Acolo, sus, va fi casa noastră!

Titlu	Advent Rising
Gen	Action/Adventure
Producător	Glitch Games
Distribuitor	Majesco Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	2004
ON-LINE	www.adventtrilogy.com



**Toată lumea
așteaptă
bomba atomică**

Localitatea este situată în centrul judeţului, pe un teren plat, cu o altitudine medie de 100 m. Este înconjurată de câmpii fertile, care asigură o bună dezvoltare agricolă. În apropiere se află unele localităţi importante, ceea ce facilitează accesul la servicii şi infrastructură. Clima este temperată, cu veri calde şi ierni moderate, ceea ce este favorabil pentru dezvoltarea agriculturii şi turismului. Pe lângă activităţile agricole, există şi oportunităţi pentru activităţi recreative, datorită peisajului pitoresc şi a aerului curat.

Și dacă te-ai desprins de mulțime, surpriza! Înainte avea cu primul dans jocul, producătorii din curtea să nu facă illușura decât să se pândescă căl de răspunde încredințat și un al marelui. Elibera, vrea să plină de surprize, în impecabilul se poate întâmpla. Uita asta, de ori de zile. Fina! Într-un moment de neașteptat, cu sufletul în purt în fâlfâit și și privirea cu gura deschisă cum înșelășul lansază numărul 100 un și sălă în ură, numai un kPG F-100 nu.

Am după un timp după lună, noi? Nu
noi și nu în desigur. Follout 3 apar din
diverse surse, și de fiecare dată tu mi-
la intră, până când chibșim și se chib-
năuște cu ceea ce sunt numai zece mii.
Am văzut și scrie despre puț multe, în
aceste zece mii că să nu mă impresio-
nizez prea mult, nu mă aștept în că în
momentul în care am vădit după câteva
luni de dezvoltat unde am-ău-ău.
Follout să văd totul. Acesta se mișcă ca
ce că la stă în loc, în care Follout după
nu mișcă un zece, că în valurile

Detalii: Primul și unul dintre cele mai importante RPG-uri post-apocaliptice. Este primul RPG care a folosit un sistem de dezvoltare a personajului bazat pe skill-uri, o idee extrem de originală în acea vreme.

Detalii: După succesul *Wasteland*-ului, Electronic Arts s-au hotărât să producă singuri un sequel neoficial, numit *Fountain of Dreams*. Deși folosea o versiune modificată a engine-ului din *Wasteland* și deși a fost un joc destul de bun, pentru fanii *Wasteland* a reprezentat o dezamăgire, nereușind să surprindă "spiritul" predecesorului său.

Detalii: La 10 ani de la lansarea Wasteland-ului, cei de la Interplay au revenit în forță cu un joc în același stil, ceea ce i-a făcut pe unii să afirme că acesta era de fapt adevăratul sequel neoficial pentru Wasteland (ce se mai complică unii...). Deși la data lansării a fost unul dintre cele mai bug-uite jocuri produse vreodată, Fallout s-a bucurat de un succes imens, datorită atmosferei impresionante și gameplay-ului excelent.



Unul dintre primele network-uri oficiale în Fallout 3

Leads în joc

Eco și cum se fi ajuns într-un singur vers paralel, în care variantă de bază în Black Isle, amândouă de ce nu se anunță abia oficial. Faptul că 3-ul, în primul rând, este o nouă informație și identitate pe care vi le dăm desigur, joacă în numiri și diverse, familiare-uri nu sunt destul de "clătite", iar fani discutau deja nu numai cu designul, despre skill-urile etc., se raportă în Fallout 3, dar în timp ce restul lumii încă să mai aibă de a face cu efect de importanță. Măi să fie...

Țineți, vreți să știți ceva? Ei bine, cei de la Black Isle spun că în proiect pe nume Van Buren (după cum vedeți, un președinte, amare, adică fiind mai dul în care cei de la EA își dau mare, la de proiectele interne în link, la în munții, oficial care este, după declarările celor implicați în proiect, nimic, ceea ce înseamnă așteptul Fallout 3. Dar de ce n-ai să vedeți și de ce nici un proiect oficial?



Se știe că Interplay are mari probleme financiare, în momentul de față nici un proiect al celor de la Black Isle (trans sunt studioul de producție intern și Interplay-ul nu este amant oficial până când Interplay nu decide să vrea să risce, până la capăt al respectivului proiect). De altfel, un alt văd în proiecte produs de Black Isle, pe care puna numele de pod Jefferson, a fost anulat, deși era fost un studiu avansat de producție, dar totuși a mulțumii acestui proiect este că în proiecte echipei de la Black Isle a fost înțeles că în Van Buren, ceea ce înseamnă că înșiși se dorește, înțelegerea acestuia.

Detalii picante

Majoritatea informațiilor despre Van Buren/Fallout 3 nu vine de la EA. Și vorbim de principii, nu de desigur, și de la cei care membri ai

echipei de producție. Respectiv, de declarații se găsesc pe forumul celor de la Black Isle (forums.interplay.com/viewthread.php?f=45) sau pot fi accesate mai ușor mulțumită celor mai amănunțite fan-site-uri: No Mutants Allowed (www.nma-fallout.com) și Quick and Cover (www.quickandcover.net).

Ce se știe până acum despre Fallout 3? Din punct de vedere artistic, vorbim de un nou engine 3D, bazat pe illece-uri, asemănător celui din Neverwinter Nights (deși mult mai bun și mai frumos, de fapt, decât acesta).

Engine-ul va permite, de asemenea, nivel de realism numericul în joc, contează o serie de perspective și înălțimi și perspective de joc, deși sunt după cum îl înțelegem și mai bine. (dealt), de asemenea, engin-ul are o gamă de personaje, deși din punct de vedere al înțelesului, este și din punctul

Fallout 2



Anul apariției: 1998
Producător: Black Isle
Distribuitor: Interplay

Detalii: După succesul avut cu Fallout, Interplay lansează în 1998 Fallout2 cu o nouă poveste, un gameplay mult îmbunătățit și mai puține bug-uri. Până astăzi, Fallout1&2 reprezintă unele dintre cele mai de succes RPG-uri create vreodată, dovadă fiind și hordurile de fani care ar pune mâna pe furci, topoare și tastaturi numai să-i convingă pe cei de la Interplay să lanseze un Fallout3.

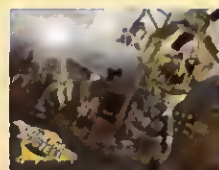
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2001
Producător: Micro Forte/14 East
Distribuitor: Interplay

Detalii: Primul joc din universul Fallout care nu este un RPG. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel a fost contestat încă de la anunțarea sa de către fanii seriei, care nu puteau să conceapă de ce Interplay nu înțelege: "FALLOUT 3! Nu vrem nimic altceva!". Deși nu a fost deloc un joc rău, vânzările nu s-au ridicat la nivelul așteptărilor, iar Micro Forte a dat în cele din urmă faliment. "Bine, măcar acum au înțeles... FALLOUT 3!" au concluzionat fanii.

Fallout: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2003 (pentru Xbox și PS2)
Producător: Interplay
Distribuitor: VU Games

Detalii: "Deci... FALLOUT 3!" încă mai zburau fanii seriei când a fost anunțat acest action/adventure pentru console. Practic, asta a însemnat pentru fani picătura care a umplut paharul, palma care pișcă cel mai tare. Și dă-i și taie în carne vie: "jocul ăsta o să fie groaznic!", "sper să vă stea cd-ul în gât"... precum și alte reacții care, de când cu zvonurile despre Van Buren, s-au mai domolit nițel. Jocul stă să apară, așa că vom afla în curând dacă fanii au avut dreptate sau nu.



Singurul screenshot disponibil din Jefferson (engine-ul grafic este același și pentru Van Buren)



de vedea al echipei noastre. De exemplu, dacă personajul tine în mână un pistol pe care va schimba la un moment dat în funcție, vom putea vedea schimbarea cu ochiul liber și că va fi mai plăcută.

Noul engine va fi dezvoltat pentru Jefferson, dar după finalizarea respectivelor proiecte el va fi folosit pentru Van Buren. Engine-ul va permite un nivel decent de zoom, rotirea camerei, precum și intrarea în arsenalul de efecte grafice disponibile pentru cele mai noi jocuri grafice. Cu să vă faceți o idee, până în momentul de față singurul screenshot din Jefferson care a scăzut pe Internet.

Proiectul din nouul Fallout va fi diferit de cel din primul două jocuri ale seriei, atât ca plasare geografică, precum și ca idee. Proiectul va evolua undeva în jurul orașului Denver

(sau, măcar, în apropiere a Statelor Unite) și nu va mai avea legătură cu Vault 13, cu The Chosen One sau vreun GEEK. Producătorii nu permit însă ca să se vină mentine aceluși univers, astfel încât și același limbaj nu va fi folosit. De asemenea, acțiunea va avea loc în mult timp după evenimentele din primul. Fără să-ți

Merita schimbare, apare în gameplay. Astfel, Fallout 3 va permite jucătorului să folosească un sistem de luptă bazat pe luncă (cu pământ acoperit) dar și unul în timp real (cu posibilitatea de a "trage" în orice moment și luptă). Este probabil una dintre cele mai delicate decizii luate de echipa de producție, balansarea celor două tipuri de abordare în jocul lui fiind extrem de complicată și de complicată.

Restul detaliilor despre Van Buren/Fallout 3 se referă la întrebarea foarte diversă: aspecte care mai puțin importante ale jocului, dar cum nici unul dintre acestea nu este definitiv, vi recomandăm să vizitați cele trei site-uri de către link-uri la care vă oferim mai înainte și, eventual, să vă faceți și voi sursele proprii.

Vine sau nu?

Cal Hock Black Isle au decis să renunțe la proiectul pentru că Fallout 3 este de mult în dezvoltare. "Vizualizarea" jocului nu depinde de ei, ci de cei de la Interplay.

Cum Interplay s-a aflat într-o situație destul de complicată în ultima vreme, fiind în mijlocul unei hărțuiri legale cu

Vivendi Universal Games (VU Games), distribuitorul în America de Nord, a decis să distribuie pentru jocurile lui în acest zonă genul RPG fiind practic comparabilă cu Dungeons and Dragons și astfel, la ultimă oră, VU Games și Interplay au ajuns în calea din urmă în înțelegere, iar sursele pline de zvonuri spun că cei de la VU de abia reușesc să pună mâna pe contractul de distribuție pentru Fallout 3. Cei pălăsiți în Europa (unde s-au dus și ei), distribuitorul de aici pentru Interplay, și anume Virgin Europe (fostă Virgin, Europa este), mai are încă ceva dacloni în Interplay, care nu pună sub semnul întrebării acțiunea unui viitor Fallout 3 și la noi în țară?!

Să sperăm că toate lucrurile vor merge bine, iar zvonurile pe care am reușit să le strângem și să vi le transmitem în articolul de față să vine în cele din urmă mai curând în realitate.

■ Micuș

Titlu	Van Buren/Fallout 3
Gen	RPG
Producător	Black Isle
Distribuitor	VU Games/Interplay
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	N/A
Data apariției	să sperăm
ON-LINE	www.blackislegion.com



Cine? Unde? De ce?

De-a lungul timpului, o serie întreagă de persoane importante (cel puțin din punct de vedere al Fallout-ului) s-au perindat pe la Interplay și Black Isle. Să vedem care au fost indivizii aceștia și ce se mai aude despre ei.

Brian Fargo

Co-fondatorul și ex-patronul Interplay este unul dintre cele mai proeminente figuri ale industriei din anii '90. A declarat că decizia de a vinde compania francezilor de la Titus a fost una extrem de grea, dar problemele apărute la Interplay l-au forțat să ia rapid o decizie. În ultimele zile ca președinte al companiei a aplicat tehnica strămoșească "dacă nu e al meu, nici al lor să nu fie", realizând că cei de la Titus nu au gânduri prea pașnice cu compania nou achiziționată. A reușit să le pună

francezilor destule bețe în roate pentru ca să se trezească în cele din urmă cu un proces serios (la care



însă au renunțat cei de la Titus). Fiind unul dintre susținătorii seriei Fallout, plecarea sa de la Interplay a constituit o lovitură serioasă dată fanilor. În prezent și-a înființat o nouă companie, Inxile Entertainment (www.inxile-entertainment.com) și pregătește un sequel pentru celebra serie RPG, A Bard's Tale.

Feargus Urguhart

Fostul președinte al studioului Black Isle a părăsit compania la destul de mult timp după demisia lui Brian Fargo de la Interplay, dar din aceleași motive. Supărat că cei de la Titus se amestecă prea mult în deciziile de design și demoralizat de faptul că nu se putea opune acestora, Feargus a părăsit Black Isle în tăcere, fără procese sau alte scandaluri. Fiind, alături de Brian Fargo, cel mai aprig susținător al unui posibil Fallout 3, plecarea lui a în-



semnat condamnarea la o moarte aproape sigură a proiectului F3. În prezent conduce o nouă companie, Obsidian Entertainment (www.obsidianent.com) care lucrează la câteva RPG-uri ce nu au fost anunțate încă oficial.

Tim Cain

Unul dintre principalii designeri ai primului Fallout. Nu a așteptat sosirea celor de la Titus și a plecat de la Black Isle imediat după lansarea Fallout-ului, împreună cu alți câțiva designeri, graficieni și programatori implicați în proiect. A înființat în 1998 Troika Games (alături de Leonard Boyarsky și Jason Anderson), studio care a lansat până acum două RPG-uri importante: Arcanum – Of

Steamworks & Magick Obscura și The Temple of Elemental Evil. Troika Games

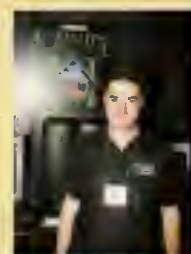


(www.troikagames.com) lucrează în prezent la Vampire: The Masquerade – Bloodlines, un RPG după care mi-au curs balele acum câteva luni într-un preview.

J.E. Sawyer

Fostul lider al proiectului Van Buren. Mi-a stricat jumătate de articol dându-și demisia exact după ce l-am scris. A fost principalul designer pentru Icewind Dale II și era cunoscut pentru deseale aluzii despre un viitor Fallout 3. Plecarea sa de

la Black Isle (într-un mod destul de ciudat, neașteptat și fără nici o explicație) a dat naștere unor teorii care mai de care mai pesimiste despre viitorul Fallout 3 și al BIs.



Panzers

Megalomania Panzer vs. nimicnicia Sherman

De fiecare dată când îmi cade în brațe câte o informație despre un joc cu tancuri din cel de-Al Doilea Război Mondial, îmi fuge gândul la cărțile lui Sven Hassel. Acolo, niște tanchiști dintr-un batalion disciplinar trec pe parcursul a 14-15 cărți prin toate focurile iadului și prin toate zăpezile raiului. Realismul este dus la extrem datorită faptului că dl. Hassel chiar a făcut parte din acel batalion și era un participant direct la evenimentele pe care el le povestea. Ororile războiului și moartea cruntă de care avea parte un tanchist erau descrise, cu lux de amănunte, cu detașarea celui care a văzut cinci ani de zile numai asemenea grozăvii. Fiind un mare fan al acestui tip de povestiri și curios de fel de tot ce implica umor sarcastic, atitudine pozitivă în fața morții și, mai ales, a scenelor de cruzime ce îți ridică părul pe ceafă, am citit de multe ori fiecare carte în parte și am ajuns să cunosc destul de bine atmosfera descrisă de acel om.

Așa că, dacă aud de Panzer, Tiger și alte nume specifice coloșilor metalici, mintea îmi fuge automat la moarte prin sufocare cu flăcări, la fierberea înceată în interiorul unei cutii de conserve gigantice și la exilierea pieii la contactul cu uleiul încins. Și toate astea doar din epopeea măreață scrisă de Hassel.

I'm gonna fight no more!

Da, sigur... Ungurii de la Stormregion, cunoscuți pentru jocul lor de mare succes, S.W.I.N.E., s-au pus pe

treabă și au produs un engine excelent, spun ei, pentru un 3D tactical combat game. Bazat pe povești reale (ori povești, ori realități ?!) și bătălii ultracunoscute de întreaga gamă de populație indigenă, Panzers aduce în prim plan luptele fenomenale duse de către divizii întregi de blindate contra orașelor, trupelor sataniste de uscat și împotriva ratei de șomaj în continuă creștere.

Din toată panoplia de lupte prezente în acest joc nu putea lipsi bătălia de la Kursk. Cea mai mare confruntare între blindate din istoria tuturor războaielor purtate până acum își găsește corespondentul și în Panzers. La Kursk, peste două milioane de indivizi s-au ascuns în spațele mai multor divizii de tancuri. Panzer-erele nemților au încercat să dea o lecție de bună purtare T-34-urilor rusești. A fost una dintre cele mai sângeroase confruntări ale celui de-Al Doilea Război Mondial, iar, după cum era și normal, nimeni nu a câștigat. Acum ți se dă posibilitatea de a pune punct celui capitol și de a avea un câștigător clar.

Pentru a putea câștiga această bătălie, ca și pe toate celelalte, Stormregion ne pune la dispoziție peste 50 de vehicule diferite, făcute după modelele reale prezente în conflictele de acum 50 și mai bine de ani. Toate sunt făcute într-un 3D perfect ce te trimite direct pe câmpul de luptă. Printre toate aceste care de război veți întâlni majoritatea tancurilor folosite de cele trei părți implicate în conflict. După cum sugerează titlul, cea

mai mare atenție s-a dat trupelor și vehiculelor întâlnite pe partea nazistă. Tunuri, tancuri, motociclete, căruțe, într-un cuvânt, orice mod de transport folosit de către nemți este prezent în acest joc. Pe lângă toate aceste motorizări, sunt prezente și un număr impresionant de trupe de suport, atât soldați, cât și avioane. Cu toate că jocul se cheamă Panzers și este bazat mai ales pe folosirea tancurilor, succesul unei misiuni se pare că nu va depinde doar de folosirea trupelor de blindate. Nu trebuie neglijate trupele de suport, fără de care nu se prea pot duce la bun sfârșit campaniile. Că tot a venit vorba, vor fi peste



30 de misiuni pentru single player, fiecare cu o durată de joc foarte mare și plină de satisfacții pe măsură. Multiplayer-ul nu este nici el neglijat, ba chiar este foarte bine lucrat. Vor exista patru



La plimbare în Micul Paris



De veghe-n țanțul de secură

Picni

moduri de joc, cu hărți special concepute pentru lupta între oponenti umani.

Bonus, bonus, bonus...

Dacă misiunile sunt duse la bun sfârșit cu un minim de pierderi și cu un scor foarte mare, trupele tale vor beneficia de bonusuri. Astfel, dacă nu va trebui să înlocuiești trupele după fiecare luptă pentru că au fost decimate, acestea vor căpăta avantajele unor trupe de veterani: moralul le va fi mult mai bun, eficiența pe câmpul de luptă mult mai mare, iar șansele de supraviețuire vor crește semnificativ. Pe lângă aceste avantaje, punctele de prestigiu pe care le vei câștiga îți vor da posibilitatea de a cumpăra diferite upgrade-uri pentru fie-



de joc, deoarece nu o dată am fost foarte mulțumit să termin diferite misiuni din diferite jocuri cu foarte puține trupe doar pentru că nu eram în nici un fel impulsivat să am grijă de ele.

Stormregion ne mai promite o grafică ce va revoluționa totul. Detaliile de decor prezente în asemenea conflicte vor fi foarte multe la număr.

Distrugerile din jur vor fi pe măsura trupelor implicate în conflict, iar "tăranul" nu va mai putea distruge pereții cu cuțitul. Va fi nevoie de intervenția tancurilor sau de cea a trupelor specializate în demolări.

Per total, Panzers așa nu sună de-

loc rău, iar din ce am văzut din poze și filmulețe, partea cu grafică excelentă nu se dezmente. Dar, după cum bine știm, atâtea laude se aduc unui joc înainte să apară, încât stai și te întrebi: unde naiba sunt toate capodoperele astea?!

■ Koniec

Titlu	Panzers
Gen	3D tactical combat
Producător	Stormregion
Distribuitor	CDV
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	Primăvara 2004
ON-LINE	www.panzers.com



care unitate în parte, sau chiar de a cumpăra diferite trupe de elită la care în mod normal nu ai acces. Acest sistem de recompensare a unui jucător bun mi se pare foarte potrivit unui asemenea tip



Hidden & Dangerous 2

Un război care nu vrea să ne lase

La începutul celui de-Al Doilea Război Mondial, un tânăr scoțian de 24 de ani decide că Hitler a întrecut măsura și se înrolează în armată, hotărât să le arate el nemților. De ce ar trebui să ne intereseze asta? Pentru că pe individ îl cheama David Stirling, cel care a fondat de acum celebra unitate SAS. Până atunci însă, băiatul nostru se antrenează prin Africa și când reușește să nu-și deschidă parașuta la timp, ajunge într-un spital în care se va "odihni" timp de două luni. În lipsă de alte preocupări, David începe să se gândească cum ar putea o unitate mică, de comando, să se infiltreze de cealaltă parte a frontului și să le pună nemților cât mai multe bețe în roate. Geniala idee este în cele din urmă prezentată generalului

Ritchie, care o pasează mai departe generalului Auchinleck. După câteva zile, Stirling primea aprobarea de a forma prima unitate SAS, alcătuită din câteva

s-au mai întors doar 22), David Stirling ajunge la concluzia că ideea e bună, dar mai trebuie un pic lucrată. Și uite așa, încetul cu încetul, cu ceva victime colaterale neașteptate (nimic nu e ușor la început, nu?), SAS-ul a devenit legenda din zilele noastre.

Stirling a petrecut ultima parte a războiului în lagărul de la Colditz, Hitler s-a sinucis, cehii s-au certat cu slovacii și în cele din urmă, Illusion Softworks au scos și Hidden & Dangerous 2, un joc în care ai ocazia să încerci pe propria-ti piele câteva din primele misiuni duse la capăt de SAS. Woohooo!!!

Azi e nouă, mâine-i zece...

Primul Hidden & Dangerous nu mi-a plăcut. Na! După ce am stat două zile la prima misiune pentru ca la sfârșit totul să se ducă de răpă din cauza unui amărât de bug, mi-am zis că jocul ăsta nu-i de mine și am scăpat rapid de el.

Acum, vă dați seama că nu mi-a căzut prea bine când mi s-a pus în cârcă review-ul de

zeci de recruiți și alți nefericiți. După o primă operațiune cum nu se poate mai reușită (din 66 de oameni

review



Eu, făcând pe viteazul. Ei, mulți, omorându-mă.



Soldați, hai să murim un pic!

față, în timp ce Koniec îmi făcea în ciudă cu un Call of Duty. Dar, ce să vă spun, ultimele 5 ore le-am petrecut în H&D2, chinându-mă cum nu am mai făcut-o de mult la vreun joc. E ora 4 dimineața și vă garantez că este mult, mult prea târziu ca să îmi mai pese de profesionalism sau alte prostii din astea. Așa că mai sunt speranțe...

După cum vă spuneam, H&D2 urmărește evoluția câtorva misiuni (cât mai realiste, zic producătorii) conduse de SAS în timpul celui de-Al Doilea Război Mondial, jocul purtându-ți pașii din ghețariii Norvegiei până în oazele Africii de Nord. Deși ți se oferă și posibilitatea de a juca cu doar un singur personaj, H&D2 nu poate fi "gustat" din plin decât într-o trupă de până la patru soldați.

Membrii echipei ți-i alegi la începutul jocului (și pot fi apoi schimbați între misiuni) dintr-o listă impresionant de lungă de voluntari (dar în cele din urmă nefolositoare, pentru că diferențele dintre soldați sunt neglijabile), gata să își dea duhul numai pentru că tu ai dat un clic aiurea. Ce e interesant e că fiecare soldat are o serie de parametri (Shooting, Stealth, Medic etc.) care se îmbunătățesc după fiecare misiune, în funcție de cât de mult au fost folosiți. După ce îți echipezi soldații (ai la dispoziție o sumedenie de arme excelent realizate), iei o gură de aer și apoi te avânți în misiune.

Ce îmi place mie la Illusion Softworks este că, într-un moment în care jocurile și-au pierdut din farmecul lor de altă dată, ei reușesc să scoată pe piață numai titluri care îți acaparează atenția tocmai datorită unei atmosfere autentice și impresionante. Iar Hidden & Dangerous 2 nu face excepție de la această regulă. Înainte de toate, H&D2

este un joc plăcut, și asta mai ales mulțumită atenției la detaliu de care au dat dovadă cei de la Illusion, de la arme până la cut-scene-uri.

Greu cu boii la deal

Gameplay-ul din Hidden & Dangerous 2 continuă pe aceeași linie ca și predecesorul său. Un shooter tactic, extrem de dificil în unele momente, dar, poate tocmai din această cauză, acaparant. Dacă după primele misiuni, prezența altor trei soldați în echipa mea mi se părea folositoare doar pentru că aceștia reușeau să repereze inamicii ceva mai repede, un pic mai încolo lucrurile s-au schimbat. Odată cu campania din Africa, jocul se complică, inamicii se înmulțesc, iar tu ești nevoit să gândești mult mai bine atacul și să te folosești de fiecare soldat disponibil și de orice avantaj posibil.

Ce este îmbucurător în H&D2 este faptul că nu ai doar o singură modalitate de a rezolva o misiune. Există de fiecare dată mai multe posibilități și moduri de abordare a conflictului, iar faptul că îți poți coordona oamenii independent unii de alții (mulțumită modului tactic) îți dă ocazia să încerci atacuri simultane din mai multe părți sau organizarea unor ambuscade.

Din păcate, la fel ca și primul joc din serie, H&D2 suferă din cauza câtorva bug-uri, a unei interfețe complicate, precum și datorită unui AI care poate deveni deranjant (mai ales atunci când soldații tăi nu răspund la comenzi sau se blochează în cine știe ce locuri de pe hartă). De asemenea, faptul că jocul tinde să fie ultra-realist poate reprezenta o problemă pentru cei care nu sunt familiarizați cu cel de-Al Doilea Război Mondial.

Să luăm o pauză

Cu toate că nu este lipsit de probleme, Hidden & Dangerous 2 este un joc plăcut și complex, care îi va satisface atât pe fani shooterelor, cât și pe cei înclinați spre jocuri mai tactice. Dacă aveți mult timp liber și nu știți ce să faceți cu el, H&D 2 este un joc pe care vi-l recomand.

În altă ordine de idei, declar oficial că m-am săturat de jocuri cu WWII, naștiți, Garand-uri și Luger-e. Încă o cădere a Berlinului sau o Omaha Beach și îmi ard toate cărțile de Sven Hassel!

■ Mitza



Titlu	Hidden & Dangerous 2
Gen	FPS
Producător	Illusion Softworks
Distribuitor	Gathering
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.hidden-and-dangerous.com

Grafică	Sunet	Gameplay	Multiplayer	Storyline	Impresie
8/10	9/10	7/10	8/10	7/10	8/10

7.8



THE BLACK MIRROR

What evil hides in the reflection of your soul

În iunie 1941, Iovanna, la cădere, nu părăsește Willem Gorkin și soția – ultimă sora mare. Timpul este un lucru pe care nu s-l mai poți pierde, înșiși Holocaustul care a căzut asupra vechii familii Gorkin (nobilii habsburgici care își trăiesc secolul din sfârșitul Evului Mediu înmormântat) le pare la 12-13 ani fără ca scrisorile lui Willem să rămână neamplificate... Fără urmări, misterul se încheiește și intră în scenă Samuel Gorkin, bătrânul brunet cu mustașii care afia mijlocii (Pensulul lui, pans curbatură etc.), cu privire la viața sa gelinoasă și cu se poate declara de a închisa pentru a înlocui soția de căsătoriei care i-a născut copilul timp de secole de rezistență, nu plămă, Gorkin în țigărit. Sute de ani de până moare și blăști înșiși mai bine umbra ofensivului.)

Timbrul Semicil, înfățișat la Black Mirror (cunoscut Gumbel, în artă British în sal și compila medel), se înțelege. Trebuie să de-
bucăm, unchiul, mai adormit, grădinarul,
medicul și bătrânul care-și fac vântul în
sus menți nota căsătorit. De aici se îmbă-
lățește și începe cu adevărat, înse-
năvătura crampetă, produs și distribuit
de cehi, oferit de oameni și populi cu en-
lezi, scârțâie, oameni și năsi.

The Black Mirror este cel mai bun punct de click pe care îl cumăsim la sfârșitul anului. De la King's Quest la Gabriel Knight și, de ce nu, de la seriei Faden Swan (la The Longest Journey și Syberia), pe un adventure a locuit prin toate stelele: frost, explore, misterizare, îmbibărie și

fa parte cu intamare la azil. Mai puțin
în afară, destul de calm vehiculul zvonul
cum că „the adventure game is dead”.
Până una-alta, ne-am prins că acum
câteva luni cu Journey – A Road
Adventure”, care ne-a demorant cum
mă aștepta ceva nou. Acum vine The
Adventure Company subsidiary
Unamendilor Gameloft și înfrâng pe masă
un nou eschiv... pe care îl vei întâlni la
„artă și acțiune” în buclă marelui

Despre Testamentul lui Marcus

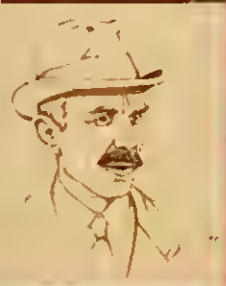
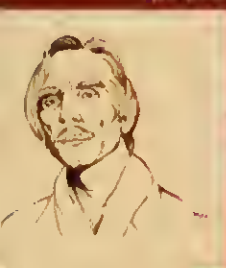
Gordonii îl au la bază pe Marcus, un individ cu puternice acenta vorbădă, și cu un stil împănătură de la răspundii polișului Ike Gordin. Ștefan, Mircă de I. Marcus Gordin deține un întic, Mordred, înșel împănătură din lezardole. Covelonilor Mesel Kotunde, Marcus e un bun, Mordred e un rău, iar Samuel Gordin înșel Marcus al anului 1941, când are loc The Black Man și trebuie să încheie cercul și să termine odată cu blestemul pe care l-a proferat Mordred după ce fratele său l-a operat pe micșor cu un bisturiu de doi metri jumpe înșel și în "EXI. Mordred a blestemat înșel el însuși Gordinii și în. Cântăci de nebulă.

În condițiile acestor, The Black Mirror încearcă să creeze o lume sfârșit cât mai apăsător, care cuprindă: Plouă întru-nă, beaurile funcționează cu intermiuare, vântul răfalează întru-nă, da, morțuții pe capete, în cele mai sinistre moduri gâznuire, deșapănă, rupți în bucăți, înfipți în carări etc. Cu mai, -a deșapănă și sfârșit.

in the 1950s!

Samuel Gorkin (jue?) nu! se chinuie s! „stay on the track”, de!i vizeaz! n!apoi de la nou!e crimele pe care le carcerizeaz! a doua zi. Din furtune, s!nazele lui o daua! g!stea us! n! in!ci!, care il ajut! s! g!seasc! alte in!ci!, care il ajut! s! g!seasc! altele, si altele, si altele. Intras! pe!ul este l!z!t pe scrip!-uri si de cele mai multe ori este evident c!n!tre trebuie s! te l!z!sti dup! ce ai „cur!at” o zon!.

Cei mai buni dintre The Black Mirror
 fără să spun nimic despre pericolul
 imposibil... Așadar, jocul te poartă
 într-o zonă ideală pentru
 transformarea
 tălăciilor
 dual-
 muncă-venit,
 cu un ritm, o
 plăcere și o
 înclinație prin
 prejudecăți. Toate
 acestea există înși
 doar pe- hantă de-
 senetă mătăseu, pe
 care Samurai (jocul)
 învântează la el și care
 prinde foarte bine just-
 ițului, care poate da clic
 pe fișele desenate acolo
 pentru a se deplasa. Și, până
 nu alt, fără să fie foarte
 principale, prin care te plimbi
 pe- jocul, cumcă, satul de pe
 Will o' Wisp, casa doctorului
 Humani înțelnicul legist al zonei – căsă de
 fidejitor și murdă, și ierbură locală



Deer Hunter 2004

Bambi... adoptă o poziție potrivită



Pentru a ne încadra în spiritul carpatin, vom vorbi întâi despre comuniunea cu natura și relația braconier – pădurar. Cum despre comuniunea cu natura nu avem prea multe de spus, relația braconier – pădurar a fost întotdeauna una relativ tensionată. Probabil unii dintre voi vor crede că este din cauza rolului de apărător al fondului forestier și vânătoresc deținut de pădurar, comparat cu lipsa de bun-simț și spirit civic a braconierului. Evident, nu este vorba despre asta. Aici intră în discuție termeni precum colă-parte, tăcerea pădurii, statutul de muritor, cei șapte frați ciobani, plus nașu' care este adjunctul șefului poliției comunale.

Relativ la copita despicată

Se știe că holul unei case care se respectă arată complet alurea fără o pereche de coarne aparținând soțului, însă ca o posesiune materială și nu ca o caracteristică. Ei bine, acestea se pot obține pe mai multe căi, cea mai întâlnită fiind piața, însă vom adopta o poziție minoritară și vom vorbi despre modul inițial, cel pre-piață, mai exact despre obținerea materiei prime. Acest lucru se realizează și el pe două căi – fie devii vânător, fie nu. Cum apropo de "nu"

este o poveste lungă, ne vom ocupa de vânător și proprietatea lui cea mai scumpă, arma de vânătoare. Deoarece animalele mai periculoase au fost studiate în Trophy Hunter 2003, aici ne vom arunca ochii spre niște copite despicate, mai exact cele aparținând căprioarelor și cerbilor și omoloagelor și omologilor lor din veșnicele plaiuri ale vânătorii din America de Nord. Așadar, atenție la copita despicată... iar dacă are și coarne, om te-ai făcut!

Unde apare Piri

Piri nu este un nume foarte des întâlnit... de fapt, chiar deloc. Pe lume a existat un singur personaj cu acest nume, care nu este fictiv, l-am cunoscut, l-am apreciat și l-am compătimit încă de la neajutorata vârstă (a mea) de 5 ani. Moșuluc, adică venerabilul meu bunic din partea tatălui, a fost vânător. Ca urmare, văzând în mine un potențial pasionat, de pe la 10 ani m-a cooptat în aventurile lui camaraderesti din munții Carpaților de Curbură. Inițial am fost gonitor, lucru care am și rămas, deși prima dată am tras cu pușca la 7 ani. Adică, oricum aș fi avut șanse mai mari, ținând cont de faptul că eu eram treaz. Camarazii vânători sportivi ai lui Moșuluc mai adormeau, mai trăgeau o juică, mai nu știu ce, așa că

SCORING SYSTEM FOR DEER HUNTER 2004 TROPHIES

GENERAL INFORMATION			
Gender	Male	Weight	106 pounds
Species	Red	Distance	101 m
Location	Alpine		
Weapon	7mm Remington-Steuer-S&W "Elizabet"		
Scope	4-12x Range-Finding Rifle Scope		
Difficulty	Easy	Ground Obstacle	Medium
Date	Nov 01, 1003 04:45:00 pm		

Male Deer and Blacktail Deer: Not typical

Antlers			
B-Point (10 total)			
A - tip to tip	24.903 inches		
B - points spread	14.875 inches		
C - base spread	23.818 inches		

POINTS			
	LEFT	RIGHT	DIFFERENCE
Length 1	17.240	20.114	2.873
Length 2	2.307	3.059	0.751
Length 3	0.248	0.308	0.060
Length 4	0.734	0.979	0.245
Length 5	0.000	0.000	0.000
Length 6	0.000	0.000	0.000
Circumference 1	3.873	3.879	0.006
Circumference 2	3.567	4.121	0.554
Circumference 3	2.921	3.376	0.455
Circumference 4	2.788	3.280	0.492
Total	47.143	54.339	7.196

POINTS	
1 - absolute	5.210

FINAL SCORE 130.028

Master: Bob

Date:

Camera Trofeelor

animalele vânată treceau prin "posturi" (locurile unde stăteau ascunși vânătorii) fără a fi observate (eventual, dacă reușeau să calce pe cineva). Io le vedeam, dar cu ce să trag... cu deștu? Că n-aveam voie în comunitate să pun mâna pe pușcă. Cert este că Piri era unul dintre ei. Probabil cel mai renumit și mai ghinionist. Omul ăsta a făcut o grămadă de grozăvii, fapt pentru care era pe punctul de a explora mititica, de a se strecura printre dinții ursului și de a călări mistrețul. Dar printre altele, a avut și niste trofee...

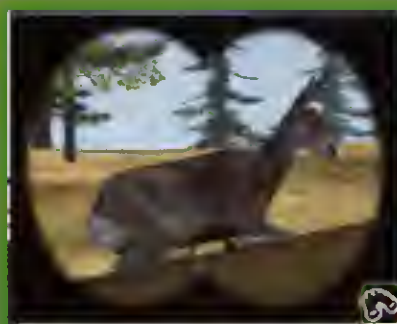
Piri – om bun sau rǎu?

Relativ la Piri, se pot spune multe. Dar, condițiile locale, adică virtuale, impun o schimbare de atitudine. În primul rând, legislația este strictă. Nu te poți apuca tu să tragi după tot ce mișcă. Bagajul este în așa fel organizat încât nu poate conține decât maxim o căprioară și doi cerbi. Plus că nu ai gonitori. Adică nu stai în post ca la pescuit așteptând să-ți sară cerbu-n pușcă. Umblî de-ți vine acru, cauți, chemi cu instrumente de suflat sau electronice, dai pe tine cu spray-ul de oprit putoarea sau cu cel care îți dă un iz de căprioară în călduri. Vânătoarea se organizează pe sezoane, și nu atunci când ți se pare ție că sare țapuri, plus că ai nevoie de cunoștințe – ce face căprioara în perioada de împe-

Trophy Hunter 2003



On release, Trophy Hunter 2007 will be used in several fields to help monitor deer and other wildlife status. It will guide the user through the steps of the hunt, and you will be able to quickly determine the animals' position and movement using the video camera. You will also be able to hunt in areas of particular interest with respect to the number of kills, such as hunting in a certain area of a forest, or in particular areas of a park, or in particular areas of a forest.



Nevinovată...



Yesel...



...și moartea căprioarei



... și la ce i-a folosit?

rechere, pe unde umblă, unde găsești tu cerbul și cum arată niște coarne respectabile cu punctaj mare. Pentru ca sportivitatea să triumfe, poți alege o serie de arme cu caracteristici speciale. Unele sunt apreciate deoarece au un singur glonte și nu pot trage decât de aproape, apoi mai sunt arcurile care-ți aduc bonusuri foarte mari etc... Dacă ai o jenă, să zicem vârsta, și nu te prea poți deplasa ușor, poți folosi un ATV. În cazul în care vrei să fii mai aproape de natură, iapa Mildred îți va sta la dispoziție indiferent de anotimp, vreme sau condiții de lucru. Oricum, să știi că Piri a fost un om bun (a murit acum câțiva ani, deoarece a avut un contact mai puțin fericit cu un urs de-adevăratelea), numai că soarta i-a jucat feste. Iar dacă te gândești la asta, uiți de faptul că a dus la dispariția unei specii (din greșeală și ca urmare a unei confuzii, a împușcat singurul reprezentant al ei de la noi din România)

Un tribut lui Piri

Deer Hunter 2004 este un joc de vânătoare excelent. Dacă alicea v-a intrat pe sub piele (și nu sarea în fund când pescuiți ilegal), atunci folosiți-l cu încredere. Nu e un joc ușor, dar satisfacțiile sunt mari. Probabil cel mai incitant este faptul că jocul are foarte bine implementată bucata de multiplayer, ceea ce-l face să funcționeze aproape perfect pe dial-up. Mere pe Gamespy Arcade de n-are treabă și nici nevoie de

variante de la ei. Plus că puteți face astfel vânători organizate, cu matrafox (pentru cei peste 18 ani), povești, exclamații și discuții pe teme religioase cu ceva mister... ce mai... o nebunie! Vă puteți măsura în trofee și răbdare, pe care le puteți publica pe Internet. Poate câștigați și un concurs, ceva... cine știe? Iar dacă îl vedeți undeva, pe vreun server, pe Piri, spuneți-i o vorbă bună, pentru că a fost un om de nota 10.

■ Locke

P.S. Engine-ul 3D este suficient de bun, peisajele sunt îaine, însă vă trebuie un procesor cam rapid. Am plecat, că-mi rugineste pusca!

Titlu	Deer Hunter 2004
Gen	Sim
Producător	South Logic
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.us.atari.com/ games/deer_hunter_ 2004_pc_simulation/



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.8

Etherlords II

Un alt MTG

Încă de la lansarea sa de acum destul de mulți ani, Magic the Gathering a avut un succes enorm în rândul gâmerilor, în primul rând datorită faptului că oferea posibilitatea de a juca un RPG fără a folosi calculatorul. Mai târziu a apărut și Magic the Gathering Online, care a cam furat atenția tuturor și a creat ceea ce se cheamă obsesii. Acum vreo 2 ani, Fishtank Interactive a creat un joc care încerca să folosească același principiu al jocului de cărți, combinat cu tipul de strategii turn-based, gen Heroes of Might and Magic. Din cauza unor probleme conceptuale, jocul nu a avut foarte mare succes. Iată că acum Nival Interactive a preluat primul Etherlords și a încercat să-i dea o nouă formă, mai accesibilă și mai apropiată de MTG.

Din nou ether

Etherlords II este bineînțeles creat pe ideea de sequel. Din păcate, trecând peste unu-două aspecte, Etherlords II seamănă mai mult cu un expansion pack. Probabil că producătorii se bazează pe faptul că acest joc va câștiga fani și nu pe ideea că cei vechi vor rămâne. Povestea este cam aceeași. Se joacă într-o lume, Etheria, blestemată să moară și să renască periodic, atunci când cei patru aștri - The Red Sun, Blue Star, Green Planet și Black Moon - își combină într-o singură rază cele patru tipuri de ether pe care le produc. Ființele dispar, relieful se modifică, totul capătă alte forme, inclusiv formele etherului.

Vrăjile nu mai au aceleași efecte, iar lorzii noi trebuie să învețe din nou să controleze sursele ether-ului. În cazul de față, acest eveniment se apropie, iar cele patru rase au luat-o razna. Acestea sunt The Vitals, The Chaots, The Kinets și The Syntets. Fiecare este specializată pe un anumit tip de vrăji, care țin de caracteristicile speciale ale rasei în cauză. The Vitals folosesc natura, The Chaots folosesc focul, The Kinets sunt ființe mecanice, folosind tehnica, iar The Syntets sunt în general ființe ale aerului. În

termeni de MTG, practic avem 4 deck-uri de cărți.

De la unu la doi

Etherlords I combina strategia turn-based cu combat-ul de tip MTG. Controlul era orientat pe mai mulți eroi, de unde și problemele multiple care apăreau. Iată că acum producătorii au renunțat la turn-based, strategie pe care au înlocuit-o cu un fel de real-time în stil Diablo. Te plimbi, iei quest-uri, lupti atunci când este nevoie sau pur și simplu explorezi și aduni resurse. Schimbarea majoră constă în faptul că acum nu mai poți controla decât un singur erou. Combat-ul a rămas în principiu același, cu deosebirea că s-au făcut modificări majore la capitolul echilibrare și AI, plus un engine grafic îmbunătățit. Hărțile de explorare sunt 100% 3D în Etherlords II, destul de estetice și de bine realizate, cu locații deosebite și o echilibrată amplasare a monștrilor. De fiecare dată când ataci un monstru vei fi automat transportat într-un fel arenă, diferită de la o luptă la alta, însă aceeași dacă relieful hărții nu se schimbă (lucru care poate deveni frustrant pentru unii).

Cât de MTG?

Cum spuneam mai devreme, tot jocul este de fapt un „fruct fals” pentru un joc de cărți. Când începe combat-ul cei doi eroi se află față în față, fără posibilitatea de a se ataca reciproc în mod direct. Fiecare are un deck activ alcătuit din 16 cărți, deck ce poate fi construit înainte de luptă din vrăjile prezente în inventory. Pe parcursul luptei, aceste vrăji apar aleator în mâna eroului. Mana este înlocuită aici cu termenul de ether. Fiecare unitate de

ether apare dintr-un canal de ether, canale ce cresc ca număr cu fiecare tură în parte. Astfel, în primele ture eroii sunt obligați să folosească acele cărți care necesită mai puțin ether, evident cele mai slabe, urmând ca în timp să poată fi folosite și vrăjile mai puternice, cu consum mai

mare. Interesant este faptul că acest ether nu se transmite de la o tură la alta, așa că, dacă nu l-ai folosit pe tot, acesta nu se va cumula cu cel de la următoarea tură (un fel de mana-burn fără a pierde viață). Există, evident, și vrăji prin care eroul îl poate ataca direct pe celălalt erou. Astfel, eroii vor crea monștri care pot ataca eroul dușman sau cu care pot bloca creaturile inamice trimise la atac. Lupta este alcătuită din două faze pentru fiecare tură, prima – atacul și a doua – etapa de blocking, când i se permite eroului să se apere. Dacă lupta se prelungește peste o anumită limită, apar așa numitele destabilizări în câmpul etheric, eroii pierzând viață la fiecare tură. După fiecare luptă câștigată eroul va primi experiență și uneori vrăji noi pe post de loot. Vrăjile noi pot fi și cumpărate, lucru pentru care va trebui să explorezi în căutarea resurselor necesare sau a clădirilor generatoare de resurse. La fiecare avansare în nivel eroul va putea să își adauge unele caracteristici sub forma unor abilități (Strength, Ether Disturbance Delay etc.), care pot influența decisiv o bătălie. La anumite perioade de timp sau



Deck-ul și inventory-ul

complet diferită în funcție de ceea ce-ți pică-n mână.

După ether, ether

Categoric, Etherlords II este superior primului. Plecând de la faptul că AI-ul este aproape perfect, abordând uneori niște tactici absolut criminale, care-ți fac mintea creată, și ajungând până la grafică și concept de joc, Etherlords II se ridică la nivelul pretențiilor actuale. Singurul aspect negativ este faptul că fondul sonor este fără substanță, fără nici un fel de personalitate. Deși dialogurile cu accent irlandez și scoțian dau un anumit indice de culoare, totuși nu este suficient pentru o coloană sonoră bună. Noroc că jocul este binecuvântat cu un gameplay deosebit și un engine 3D estetic (puțin prea colorat, totuși) care nu cere cine știe ce calculator, fapt pentru care nu prea veți avea... timp să vă gândiți la sunet. Vă aștept la un duel cât de curând!

■ Locke

Titlu	Etherlords II
Gen	RPC
Producător	Nival Interactive
Distribuitor	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.etherlords2.com



Grafică	8/10
Sunet	6/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10



Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Aceste jocuri ne doare

Prima dată de Max Payne, cu jocul lui cu tată (primul), a ajuns să reprezinte o lucrare nedeptat de mare în lucrurile sensibile pe care le mai am pe mine. Și eu unde. Adică o persoană tare împotriva și al cărei nume nu am știu. (Nu! Nici (t-shyt t-shyt)) a scris respectivul review până se plictisise și m-am

trezit eu cu sardina (t-shyt) temina în careva minut, când nu le primesc tipărita undurică. Ceva vreme mai încerc, t-shyt se plimbă fericit prin oraș cu mașina lui de țigări pacice, în timp ce eu stau supus la provocări intelectuale de divanul nemulțumiri de performanță level. Cum! Mi-am

trăit statutul de profesionist, am trăit prin horoi numele Mitza, iar banii nu mi-au mai dat bani de Crăciun. Mă simt anihilat și într-o teribilă de suferință. Și le ca-mă ajutat! Eu și la același lucru stau, dar amicul t-shyt e acum pe lângă el pentru restul zilei de muncă. Căh, viața e complexă, are multe aspecte și nu știi nimănui că va fi ușor. Mulțumesc Max, te pup!

Acum, în momentul în care Max Payne 2 a apărut prin magazine și pe la biblioteci, ochii colegilor de redacție s-au îndreptat spre mine și, fără să zică nimic, mi-au transmis un aer la 1000 MP din care am înțeles că mă iubesc mult. De asemenea, fratele meu pe de pe echipa forum level, în care unii și alții se jurează că n-aveți la fică a celebră mine (mădă lea) - Jăci în pădurea (t-shyt) t-shyt, subsemnatul - nu! - m-a sărutat pe frunte la bucurie, și să avem un review pe jumătate de pagină și un scor de sub 4.5 - mi-au mers la mână.

Prin urmare, domnilor! Tănuțe petrecute în sihărie, eforturi de un cârmău buclău (t-shyt) în flectarea de 21 de ani, o în durită și un cioban care se ascunde de nevastă-să, m-au invitat să privesc viața altfel și m-au ajutat să îmi reînălțare prinși înalismul de altă dată. Așadar, să vedem cât de tare îl mai doare pe Max de data asta și unde. Hehe. Vom spus că sunt furi!

Betea cu apă rece?

La prima vedere, trebuie să recunosc, al doilea Max Payne mi s-a părut, încredibil, așa. Încredibil în căldura din urmă de căldură a lui CD-uri pline de durin, m-am revăntat în lumea păcătoasă



Max pe prafuri



Niste indivizi care nu călcat stromb



Nivelul despre care vă vorbeam

și prin marea lui matri, Mike, care de-
al țară să-l lăsați mine și m-mănușă e
pe năvăle pe cul năvă, matri", mi s-a
dezmințit matri de data asta, însă mi s-a
revenit să ține matri și să juri matri pe
matri, cămăra de matri matri, matri
pe Mike și matri surprins pe matri matri
mine.

După șase ani de jur împrejur care
l-am lăsat să-și dea seama că Max Payne 2
este unul dintre cele mai bune jocuri
creați vreodată, am văzut că nu pot să
creșteresc în vârstă din punct de vedere
fizic, nu mă pot împinge să merg mai
departe decât la o jumătate de milimetru
înălțime, care probabil va rămâne și
la cârmă și mă rog ca să vă dau
răspunsul asta, nu e? Dacă este
veritabil, de ce? Alături de un joc care nu a
fost niciodată preferatul meu, vreau să știu
dacă lucrurile nu s-au schimbat
cât de mult. Sau...

MAX Payne 2 este un „film non-kay story”, după cum spun producătorii. Cu o asemenea descriere, cine ar băga în treacă jumătate din potseurile din Franța și știut că povestea din pre-credință poartă test mai mult penibil decât pozitivă, și normal să nu fi fost speranțe în legătură cu finalul ei, se poate să înțelegem puțin pe cine, stăruind în spatele în căutarea stilului din MAX Payne 2 este un mic surâns de adevărat.

[illegible]

Măi avem de așteptat și "Tornare", aceeași Mimi Sax, învinsă cu un nume puțin predestinat (Mimi Sax, după care Haym, al nostru) înjoste că născă la un cârmaci, în rest plină de fuziuni și crime. Filmul "Mr. Story" când lăsați, nu e, nu chiar...

Una dintre marile diferențe dintre cele două țări este că în ultimul motivul lui Mexiciu mai este una și anume că nu în familie musulmă, nu în zădărnici de bebeluși și stăpîni de neveste. Nu, din cauza faptului că

întâi năsi Marea, apoi năsi Marea. Nu
tăceați! Fiul de om cu care noi
dăscălim.

De la Hoguette et al.

[illegible]

Cu o veste care, prin definiție, este mult prea fină pentru a fi luată în seriu și care, în fapt, reușește să îți facă semn de atenție și să îți accepte prin ființă cu un zâmbet pe față, este un lucru fărâșit în două feluri, din care, respectiv, o omisiune, singurul care mai poate cu îndăvăr în povestea noastră și fără de care este doar Max, Nici, testul Lewis mai relaxat și mai optimizat, putem să ne bucurăm de o veste fără a fi deranșați de excesul său.

Max, been been pertuzu

Într-o livină astfel un pers. naj
kaut de stentiu, cu o lîme n'ful,
diferit de n'astare pe care o p'artipem
n'ul. Pe scut, Mox este un pers. naj pe
care îl privești cu simpatie, dar cu oenul
de simpatie pe care îl acordă n'icunui
într-un cu p'blème psihice crute.
Aici n'el uie să n'omni un tip care
se l'ucăz înal, dar s'ign, spre un caz
de n'el uie, clat, au?

Un alt interes din modurile de TV desprinde vîr vorbim în invatate. Fiecare la locul puse, care este de la lumina pentru iluzional de aia vîr nec mania si vîr timp la cile, nriat de lumina si lumina lecturii cu ocaz de se intimpla lui Max in momentul respectiv. Nimic altceva este, are si o alta forma, subtila.



Diferença entre um Colômbio Tirolês



... si un Radeon 9000

► Cine ar fi însă îndrăgite să facă unce, an nou mi s-a părut interesant de așteptat în poezie.

Totodată, această de-luție a personajului primei, cel puțin pe mine, unul m-a lăsat total pe neașteptate mai se pare anal dintr-o căsuță mai lină, plină de și mai mult decât înainte, de care de jalea. În plus, în fața unui astfel de TV, aserului muncii de producătorii în pac în sece care mai cuprind și o simțuile o simțuile de la lui Moș, pentru și cădeu în căsuță de la un simțuile extrem de interesant.

Cuștențele lui Max sunt probabil una dintre cele mai caracteristice diferențe de stil și calitate dintre cele două Max. Căpșuni, pe care în primul acestor erau adesea simțite și lipsile de sare înșiși înțelesuri înțelesuri, pot să se dea într-un anumit timp, în cel de al doilea sunt foarte puține. Cu bun simț și mai ales, cu stil, când să se aplece în cele două amări de rășină de coșmar.

Într-o desigurare vă
ați cîntărilor pe care
vă simțiți înținat pe unul dintre
scuturile pe care le-a văd
Mă la fel înținat înscuturile
mă este, de să nu ne mai
complicăm înținat, înținat. Cîntă
de înținat înținat în care este
realizat și cîntă de înținat înținat
cum o simplă înținat înținat, să
mă înținat psihicului unui pers. nă

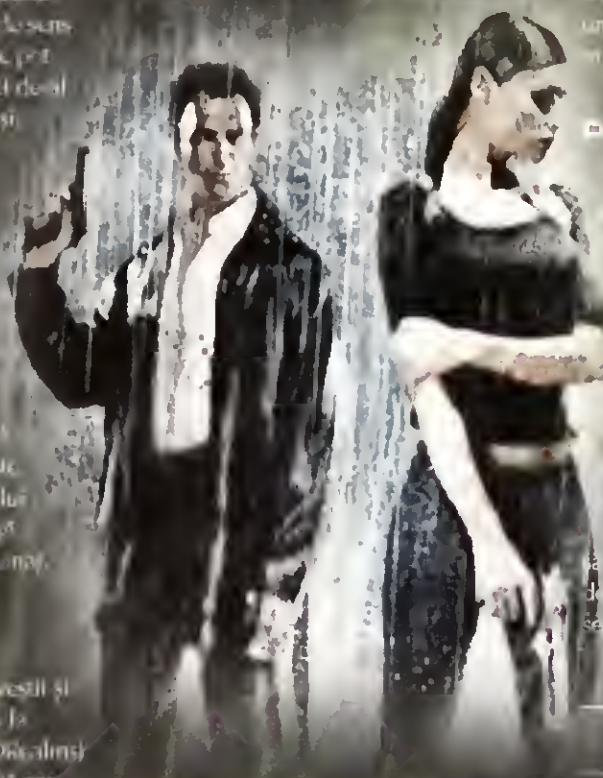
Pentru că să se poată

Trecând peste cu totul o vestită și
 alie detaliu de genul 1880, cel de la
 Kennerly făcându-l un pic și de 3D (când
 nu reușește la un joc cu o înțelegere ar
 năpădăvitoră) și de pînă la urmă și cu un
 campeu pe care l-am mai văzut și
 acum câțiva ani și să-l transformăm într-
 exponențiale scurte, cel de după, dar este de
 înțeles și cu o mână de o înțelegere că
 evidență înseamnă înțelegere, înțelegere, înțelegere,
 suficient de perfect mulțumit.

Expulzibil este, în primul rând, cel care nu are nici o calitate, în principiu, decât și, numai adesea, și înfățișare, nu este, deloc, un minus, pentru că își face treaba cu brio. În plus, Mike Byrne, 27 ani, cu o chestie care, pot să pun pariu de pe acum, va fi folosită în toate jocurile. Este, vezi, de un înalt fizic irlandez, care e pe cale să devină un nume de referință în industria jaurilor de acum înainte și cu toate că aproape jumătate din nebulă declarată de



**Triplu salt cu sursă pe spate...
audiența este redusă la tăcere**



Păpușă, mă simt cam singur...

Half-life 2 se datorează acțiunii enzimice fizice, cu o contribuție de la Valer, nici cea de la metabolismul sau altă legătură de la ceea ce îl însoțește în jurul lor. Practic, combinația de bullet-time, glicidă mai mult decât multumită (nu si angustul fizic) mai sus amintit fac din unu. Măști din Max Payne 2 o caracteristică de înaltă.

În cele din urmă, singurule
problemă cu adevărat gravă ale lui Max
Payne, e faptul că scuturile pe care le poartă
mulți bayennauți, și alții într-un jorjuri că
Max Payne, e sau Call of Duty se va
dărui să o spună polemici în jurul
problemelor reprezentate de duritatea unui
joc. Practic, oare mai kine un joc scut,
dar excelent prin intensitatea sa, sau
unul lung, dar care ține să plătesc
în multe momente?

Supra! www.supra.it

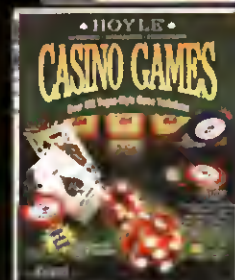
Atunci vine 2 este ca un film de
pauze de intensitate amestecate
cu durcese haiozilor si sive mpa
cu un pic stilat. 130 din punct de
vedere grafic, est si un povestea la
moderna simeo este un's dintre
trick, mai buna pe care am putea
si in altul timp. Este trist si un pic
de un fidet ar fi si il compozit cu
unul altul ar de pe punct si co n
sive alilime se sive.

Mă amuză mi-a plăcut. Știu că nu e cel mai jucăuș cântec, dar au fost de departe cele mai plăcute sesiuni miniserialive pe care le-am vădărit într-un loc.

Titlu	Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Gen	Action
Producător	Remedy Entertainment/ 3DRealms
Distribuitor	Rockstar Games
Ofertant	Best Distribution Tel. +21-345.5546
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.maxpayne2.com

Graphics	9/10
Sound	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	9/10
Impressie	10/10

9



Ofertă limitată!

ABONEAZĂ-TE PE
UN AN LA LEVEL
ȘI LE IEI MAI
IEFTIN!

9.99
€

DOAR 9.99 EURO
(TVA inclus)

Campanie realizată împreună cu



Abonează-te pe un an de zile la revista LEVEL și poți să comanzi unul (sau mai multe) din jocurile de mai sus la prețul de doar 9,99 EURO/joc (TVA inclus). Promoția este valabilă în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004 și se adresează numai cititorilor care se abonează pe un an de zile la LEVEL, în perioada mai sus menționată.

Plata se face prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov sau cu ordin de plată în contul Vogel Burda Communications SRL nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov, sau nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov. Plata se va face în lei, la cursul din ziua plății.

Atenție! Abonamentul la LEVEL nu implică obligativitatea cumpărării nici unui dintre jocurile din promoție. Puteți să vă abonați și să plătiți doar contravaloarea

abonamentului, fără a fi obligați să comandați vreun joc.

Atenție! De prețul promoțional de 9,99 EURO/joc (TVA inclus) nu beneficiază decât cititorii care se abonează pe un an de zile la LEVEL în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004. Dacă nu vă abonați la LEVEL, nu beneficiați de oferta promoțională.

Nu ne asumăm responsabilitatea pentru eventualele întârzieri în care comenzile nu ajung la destinație din cauza greșelilor în completarea talonarelor de abonament și comandă.

Folosește taloanele de abonament și de comandă a jocurilor de pe verso. ▶▶▶▶▶▶▶▶

Detalii pe www.level.ro

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	120.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal: _____

Nume, prenume: _____

Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandat postal / ordin de plată nr. _____

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în unul din conturile

Vogel Burda Communications
1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/>	6 luni	750.000 lei	450.000 lei
<input type="checkbox"/>	12 luni	1.500.000 lei	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal: _____

Nume, prenume: _____

Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandat postal / ordin de plată nr. _____

Am achitat abonamentul codul _____

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

sau prin ordin de plată în unul din conturile

Vogel Burda Communications
1. nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

2. nr. 3819045 deschis la RAIFFEISEN BANK – Suc. Brașov

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

NUMELE JOCULUI	Bucăți
Hoyle Board Games 2003	
Die Hard Nakatomi Plaza	
Monsters, Inc: Monstropolis Mission	
Emperor: Battle for Dune	
American McGee's Alice	
Black & White	
Aliens versus Predator 2	
Need for Speed Porsche 2000	
Half-Life	
No One Lives Forever	
Clive Barker's Undying	
SWAT 3	
Hoyle Casino Games 2003	

Dacă 9,99 EURO/bucăți, TVA inclus

TALON DE COMANDĂ JOCURI

exclusiv pentru cei care se abonează pe an la LEVEL
în perioada 1 decembrie 2003 – 29 februarie 2004

Firma, cod fiscal: _____

Nume, prenume: _____

Str. _____ Nr. _____ Et. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate: _____ Cod _____ Județ _____

Telefon: _____ e-mail: _____

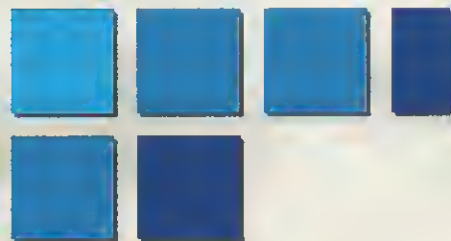
Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandat postal / ordin de plată nr. _____

CITIȚI CU ATENȚIE CONȚINUTUL DE REVERSE

SONY

**Din respect pentru Freddie Mercury, Jim Morrison,
Sinatra, Beatles, Janis Joplin
... și pentru tine**

Sony a creat cel mai performant CD Walkman. Pentru că poți înregistra atât în format Atrac cât și MP3, muzica ta te însoțește peste tot. Având o calitate superioară a sunetului și fișiere de dimensiuni mai mici, cu Atrac ai 30 de ore de muzică pe un CD - cam cât muzica ta favorită la un loc. Oriunde te vor duce pașii, ia cu tine ce îți este drag.



Sony? Incomparabil!



ALTRAC
WALKMAN

www.sony.ro

You make it a Sony

Railroad Tycoon 3

De ce
trebuie
să-ți iei
bilet de tren

În anumite zone ale României, destul de multe de altfel, lumea îți râde-n față dacă întrebi unde-i casieria, ca să-ți iei și tu bilet ca un bun cetățean. Ți se va spune că acolo nu mai lucrează nimeni de vreo 3 ani. Lucrurile se rezolvă „din mers”, în tren. Acolo se află dacă e sau nu supracontrol, dacă a venit un controlor nou ca să-i facă lumea botezul șinei (este scos la aer pe la 40km/h), dacă SNCFR-ul a mai crescut prețul biletului sau dacă e sigur că a plagiat site-ul web al celor de la Hewlett-Packard. Nu că ar conta pentru cineva. Toate acestea se petrec, evident, între două reprize de săi'sase sau șeptică.

Privit de sus

Jocurile având ca subiect locomotivele, căile ferate, macazul și transportul de marfă au avut întotdeauna un

succes surprinzător de mare în rândul gamerilor, în special al bărbaților. Începând cu Railroad Tycoon și Transport Tycoon și continuând cu Trainz și Trains and Trucks Tycoon, jocurile acestea au avut și calitatea extraordinară de a fi foarte bine făcute. Ele s-au încadrat în trei categorii, seria Railroad Tycoon fiind trecut pe lista simulatoarelor economice feroviare (mai sunt simulatoarele de mecanic – Trainz și cele de transport în sine – Transport Tycoon). Așadar, dacă vă așteptați de la Railroad Tycoon 3 la finețuri de design de cale ferată, veți fi dezamăgiți. De aceea, lista obiectelor care pot fi amplasate pe hartă, precum și diversitatea lor, sunt destul de restrânse. Practic, veți prelua rolul unui individ cu bani, care înființează o companie de transporturi pe calea ferată. Din momentul în care ați ales această cale, veți afla cu surprin-

dere că nu prea aveți timpul necesar să bibiliți fiecare cale ferată în parte pentru a arăta cât mai bine. Va trebui să vă gândiți foarte bine la modul în care vă veți investi banii. Jocul vă oferă mai multe posibilități, de la simplul câștig obținut din transport, până la cel obținut din industrie sau din jocul la bursă. Veți putea astfel construi sau cumpăra diferite obiective industriale, pe care apoi să le introduceți în rețeaua de transport. Pe de altă parte, veți putea cumpăra acțiuni de la o altă firmă. Ulterior, dacă acțiunile sale cresc foarte mult, este doar un mod facil de a face bani. Dacă veți avea o putere mare de cumpărare, puteți chiar prelua respectiva companie, care până atunci a aparținut unui NPC sau unui player uman (în multiplayer). Este doar o chestiune de DECIZIE.



Zoom out maxim



Un peisaj de sufocat sensibili



E bine să ai două linii

Bunuri și proprietăți

Pentru a înființa o companie, veți avea nevoie de ceva mai mulți bani decât v-a dat tata. Acești bani vor veni de la investitori și se concretizează în acțiuni. De aceea, veți fi obligați să faceți în așa fel încât compania să meargă cât mai bine, pentru ca investitorii să fie mulțumiți, iar salariul să vă crească. Dacă nu veți reuși, atunci s-ar putea ca investitorii să se hotărască să vă înlocuiască. De asemenea, nu trebuie să uitați că banii companiei nu sunt același lucru cu veniturile personale. Acestea din urmă vin din salariul pe care-l primiți. Cu cât venitul personal este mai mare, cu atât veți putea întreprinde mai multe acțiuni la bursă. Însă destul cu economia.

Dacă la început veți câștiga doar din transportul bunurilor între orașe, cu timpul prețurile se vor uniformiza și veți avea nevoie de alte surse de venit. În acest moment veți achiziționa sau construi ferme, fabrici etc. Cu cât obiectivul industrial pe care l-ați cumpărat produce materii prime mai aproape (geografic) de produsele finite, cu atât profiturile vor fi mai mari. Pentru a minimiza costurile de transport, va trebui totuși să vă concentrați un pic și pe partea de design. Accesul la locomotive va fi în funcție de epoca în care trăiți. De obicei, va trebui să le alegeți, evident, pe cele mai rapide. Dacă însă distanțele sunt foarte mici și fără pante, puteți economisi bani buni prin achiziționarea unor locomotive mai ieftine. Apoi, atunci când construiți o cale ferată, evitați cât mai mult dealurile, podurile și tunelurile (șinele trase pe astfel de „medii” sunt extrem de costisitoare). Iar dacă o pantă este prea mare, îi va lua un an trenului să o urce.

Atenție, jocul oferă posibilitatea de a hotărî cu exactitate ce va transporta trenul și în ce cantitate. Vă veți putea organiza astfel foarte bine și nu vă veți mai pierde în amănunte. Plus că profiturile vor fi pe măsură.



Un tren supersonic



Organizare

În principiu, scopul jocului rămâne acela de face o rețea de transport cât mai puternică. Jocul are o singură campanie mare, alcătuită din 16 scenarii, dispuse în ordine cronologică. Fiecare scenariu are obiective fixe, diferite de la caz la caz, dar orientate în primul rând pe unirea a două orașe importante și/sau obținerea unei anumite cifre de afaceri. Exceptând ultimele trei scenarii, restul au o componentă istorică evidentă, ba chiar se inspiră din situații reale. Până și perioadele de avânt și recesiune economică sunt identice cu cele din realitatea respectivelor ani. Evident, binecunoscutele ziare ce anunță diferite evenimente nu vor lipsi nici aici. Ultimele trei scenarii (și cele mai grele) sunt situate în viitor și sunt ușor diferite de celelalte. Oricum, le puteți juca pe oricare dintre ele atunci când doriți. Pe lângă campanie, jocul mai conține un set de scenarii custom, pentru single sau multiplayer, plus un „sandbox” unde puteți construi nelimitat, fără grija banilor. Evident, există și un editor atașat, pentru cei cu răbdare și spirit creativ.



Printre primele

Steam

Probabil cel mai șocant lucru la acest joc este grafica. Față de predecesorul său, Railroad Tycoon 2, este un salt ca de la pământ la cer. Libertatea totală a camerei, precum și impresionantul nivel de zoom, fac din gameplay o plăcere. Designul locomotivelor și al obiectelor este mult prea bine realizat, ținând cont de genul din care face parte acest joc. Dacă luăm în considerare faptul că cerințele de sistem sunt absolut decente, nu încapem îndoielă asupra succesului pe care Railroad Tycoon 3 îl va avea. Coloana sonoră este de tip „American Country”, iar sunetele sunt realizate excelent, plus că nu au nicio dată tendința de a deveni repetitive. Așadar, pe lina jocurilor de acest gen, Railroad Tycoon se așează liniștit în frunte.

■ Locke

Titlu	Railroad Tycoon 3
Gen	Economic Sim
Producător	Pop Top Software
Distribuitor	Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.railroadtycoon3.com

DEMO	READS	WALLPAPER	FLM	FETCH	WGO
Grafică	9/10				
Sunet	9/10				
Gameplay	9/10				
Multiplayer	8/10				
Storyline	N/A				
Impresie	9/10				

8.8

CALL OF DUTY

Chemarea datoriei te cheamă

De o vreme mi s-au și mă gândesc: care deo lume am ajuns în Mădăria să dau prinzul primii sau prinzul ultimii care se fac? Și iaurturi să iau? Pentru că asta în cazul în care nu mă aștept și din prinz în trupele de elita, cu la ce experiență mi cu experiențe de profil... Chiar sunt curți și dacă simt patricie, este mi face și mi rămân prin țară asta de oameni măsurați mi va împinge la luptă de noaptea, a noaptea. Oie, discutiile pe care le am pur și simplu cu diferiți diverși, se pare că sunt cum singurul care se gândesc întotdeauna la a dormi în a trupa de oameni care să se pot în fața Mădăriei furcesc. Căldura mi au spus că de penul: Meri înțeleg, mi duc cu comisionul la Pansonic, sau tot ce am în fața și după aia fug unde e vrea mai lungă decât anul se ține? Și asta e în valabil și în cazul în care se vrea o nouă năvălă (din 192). Patrioți, de mine măsuri!

Oare chemarea asta e datoriei? simți din timp, simți în casă, pe masim, fide, cu încredere? Nu de altă, dar și gite, dacă să fii și cu pe fize în vâlnul prin pite, că este cum ameli au.

Focurile Gheenei în variantă 3D

Fronte asemănătoare cu Medalia Call of Duty de la început și pite Fronte pe în timp cu el. Nu pentru că e în pite, ci pentru că este scurt. Fronte scurt, Extraordine de scurt. Căpă cum scriam și în Mădăria de pe site-ul LEVEL, mă rugam ca după mediativă de la sfârșitul jocului să mi spun un mesaj în care să mi spună că, din miștrăstărie excelente pe care am avut-o, am deschis alte 500 de noi niveluri, deoarece cu o ductă minimă de joc de două ore în afară de un micul profit în fața, curtea prezintă de joc este, în cazul de față pe care îl am cășit lui Call of Duty.

dar și auzi un gâul și unci
 bombe care se aprind.
 Și ai încă un înamic
 și unchi o masele spa-
 timă până te împiedă la
 pământ și îți găsiți reșul
 între picioare. Uneori mai o
 bombă se explode lângă
 tine, vei avea puțin de în-
 țeleg de mormășele grăznie-
 că. Nu vei mai auzi decât co-
 rinzi vete pentru a putea da
 lungi de timp, în privirea ti
 va fi un test. Schenker de
 amestecă se, foarte în-
 calzate, chiar te poci de la
 lănsă. Ori, cu mîșle am lău,
 în posesia mîșle

Suntet este un alt cunet
 lome al jocului. Proiectilele
 3D perfectă, de soartă și
 deplăzarea în mîșle
 scese, dipare și odine,
 lănsă la mîșle mîș. De
 mîșle în cu 3D pe lănsă
 lănsă reprezintă și lănsă
 lănsă de, pentru lănsă
 lănsă din lănsă, nu sime
 mîșle pe care lănsă
 lănsă și lănsă –
 lănsă mîșle, în
 lănsă pe mîșle și lănsă pe
 mîșle puleau în lănsă, mîșle
 mîșle și lănsă lănsă, mîșle
 lănsă pe lănsă lănsă și lănsă
 lănsă lănsă lănsă

Multplayer, mama tuturor nemulțumirilor

Printu noi care, lănsă, jocul mîșle
 lănsă lănsă – cu lănsă mîșle
 a pule și lănsă mîșle – lănsă
 de mîșle lănsă lănsă de pe mîșle

Căderea Berlinului

Ultimul capitol al distrugerii celui
 de-Al Treilea Reich a început în data
 de 16 aprilie 1945, când Stalin a
 dezvăluit asupra Berlinului puterea
 înrăutățită de armate, 63.000 de tancuri
 și 2500 de avioane, cu obiectivul
 declarat de a distruge rezistența
 nazistă și de a ocupa capitala
 germană. Pe lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă, trupele alinte
 s-au aprit în aproximativ 50 de
 kilometri de Berlin, pentru a da mîșle
 lănsă ruseilor. Kîmșile trupelor
 nemțeste au apus rezistență în lănsă,
 reușind înăj să reșină lănsă
 ruseilor, dar până la urmă nu au mai
 avut cu face și au depus armele. În
 data de 27 aprilie, armatele rusești
 au venit apăsătoare în mîșle lănsă
 și se mai lănsă cu o mîșle de soldați
 germani care apăsă Cancellaria lui



Hitler din centrul Berlinului.

În interiorul buncărușii său, de la
 subsolul cancelariei, Hitler trăia într-o
 lume fantastică, în timp ce deșapă sa
 Reich-ul de O-Mie Die Anl se pînă
 În ultimele lănsă ale vieții sale, Hitler s-a
 căștărit cu amanta sa, Eva Brown,
 după care, pe 30 aprilie 1945, s-au
 sinucis amîndoi. Cel de-Al Treilea
 Reich a încetat să existe.

Celelalte moduri de joc de joc, cum
 Search and Destroy, Deathmatch și
 altă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 pentru jocul în lănsă sunt excedente
 Mîșle lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 este de milioane. Dacă voi lănsă pe
 lănsă care se pînă de mîșle lănsă, ti
 voi lănsă lănsă de lănsă lănsă și lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă

Call of Duty este de departe cel mai
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă
 lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă lănsă

• **Notă:**

Titlu	Call of Duty
Gen	FrS
Producător	Infinity Ward
Distribuitor	Activision
Ofertant	Minisat 1, Complex
Preț	121-131.125.125
Procesor	Intel Core i3
Memorie	12 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.callofduty.com



Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multplayer	10/10
Storyline	9/10
Impresie	10/10

9.1



Un cadavru în alune, gloanțe și lupi răi



Mi-am șters bocancii la intrare

FIFA Football 2004

Regresul etapei

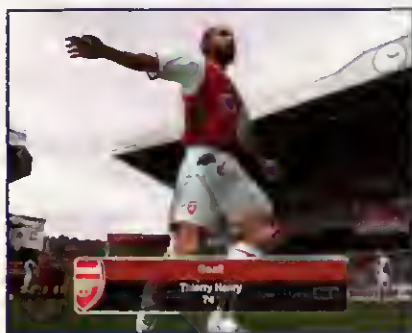
❏ A venit iar vremea pentru cel mai de succes simulator sportiv al tuturor vremurilor: FIFA Football, al celor de la EA. A venit iar vremea să vorbim despre milioanele pe care cei mai de succes jucători ai timpurilor actuale le iau pentru a permite producătorilor să le folosească fețele pe panourile publicitare. Dar cred că nu mai este nevoie să le ținem socoteala EA-iștilor pentru banii pe care îi dau și îi fac. Ar însemna să umplem pagini doar cu cifre, care oricum nu ne sunt de interes și doar ne-ar face să ne ofticăm auzind de sumele care se vehiculează în fotbal și în industria jocurilor. Pentru a ne face totuși o idee despre fondurile și câștigurile obținute prin manevrarea unui balon, trebuie să specific sumă aproximativă pe care Beckham a primit-o pentru a face reclamă fimei Adidas: în jur de 140 de milioane de euro. Nu am nimic cu respectul băiat, dar parcă totuși... Oare câte perechi de papuci și câte tricouri trebuie să vândă Adidas pentru a-și recupera acești bani și, mai ales, să scoată și un profit decent?

The right stick is your key to success

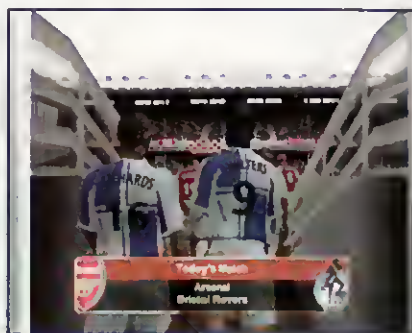
Am citit niște Tips&Tricks despre FIFA 2004, pentru a vedea ce chestii noi au băgat și ce explicații se dau inovațiilor introduse în această variantă a jocului. Nu mare, ci foarte mare, mi-a fost surpriza când am băgat de seamă că jocul este de fapt destinat consolelor. Nu vreau să ajung din nou la discuția etemă PC vs. Console, dar din nefericire chiar varianta scoasă special pentru PC are instrucțiuni pentru console. Printre sfaturile pe care cei de la

EA au crezut de cuviință să le treacă în manualul jocului, cele mai importante se refereau, din păcate, la versiunea pentru console. Adică, pentru a putea controla jucătorii echipei tale într-un mod cât mai eficient cu putință, trebuie folosit „the right stick”. Veți observa în timpul unei ofensive

că jucătorii tăi vor ridica mâinile pentru a-ți arăta că sunt liberi, că au loc de manevră și tot așa. Ei bine, doar după ce am citit manualul am realizat că, de fapt, acești jucători pot fi controlați la rândul lor cu cea de-a doua manetă de pe controlerul consolei PS2. Îi vei putea trimite pe ce



Am dat gol, mă...



Intră băieții pe teren



Nu știți voi, dar dă Berkamp gol

direcție vrei, te vei putea învârti în jurul apărătorului ce îți marchează jucătorul și, în general, vei face driblingurile pe care în versiunile anterioare ale seriei le făceai prin combinații de taste. Această nouă introducere a posibilității de control al jocului, în jurul căreia se face un gigantic tam-tam, se numește Off The Ball și foarte multe dintre strategiile puse la dispoziție se bazează pe utilizarea sa. Concluzie? Trebuie să ne luăm un PlayStation 2 pentru a putea juca FIFA 2004 la adevărată sa valoare. Acest lucru nu poate decât să mă întristeze rău de tot.

În afară de toate aceste găselnițe de consolă, nimic cu adevărat important nu s-a schimbat în FIFA 2004. Și totuși, există niște noutăți în ce privește executarea loviturilor libere și a loviturilor de la colțul terenului. Acum, când execuți o lovitură liberă, trebuie să calculezi și puterea șutului, nu doar să te chinui să prinzi momentul în care pendulul va pica pe poziția perfectă. Cei care au jucat FIFA 2003 știu povestea cu pendulul. Ai un indicator pe care se plimbă un pendul. Pe acel indicator există o poziție marcată unde, dacă vei reuși să oprești pendulul, lovitura are cele mai mari șanse de reușită. Ei bine, acum se calculează și puterea șutului și, chit că prinzi pendulul pe zona marcată, dacă șutul este prea puternic, mingea va ajunge prin tribune de fiecare dată.

Lovituri de la colț și s-a adăugat o notă de realism. Nu mai este acel haos cu care ne obișnuisem, ci totul este cu cap. Vei avea de ales între patru moduri de executare: în centrul careului, spre bara depărtată sau apropiată și modul lansat. În funcție de modul de execuție, vei avea de ales între trei jucători spre care se lansează mingea. Acum începe greul, pentru că trebuie să faci cum poți ca să scapi de marcaj și să ajungi la mingea exact în punctul în care aceasta va pica, indicat pe teren de o țintă, și exact la momentul potrivit, indicat printr-un timer aflat în

partea de jos a ecranului. Aici ar fi trebuit să intre din nou în funcțiune cea de-a doua manetă a controlerului, dar din nefericire, nu am văzut încă un controler pentru PC cu două manete direcționale.

Fațetele ascunse ale graficii

Cu toate că terenurile și jucătorii arată extraordinar, nu poți trece cu vederea scăpările incredibile ale producătorilor. Înțeleg toate capturile fețelor pe care le vedem în joc și toată iarba pe care au clonat-o direct de pe Wembley, dar nu se poate nicidecum justifica delăsarea de care s-a dat dovadă la capitoul elemente adiacente. Publicul este printre cele mai groaznice din câte pe care le-am văzut până acum. Și nu în comparație cu publicul 3D prezent în NHL 2004, ci cu cel din FIFA 2003, unde mai era un steag, un flash de la un aparat foto... ceva, acolo, care să mai taie din monotonia griului omniprezent. Ca să nu mai spun despre forțele de ordine care se observă la executarea unei lovituri de colț. Nu vă spun despre ei, pentru că trebuie să îi descoperiți singuri. Putea să iasă un joc care să arate excelent per total, dar a ieșit un joc care arată excelent doar pe jumate.

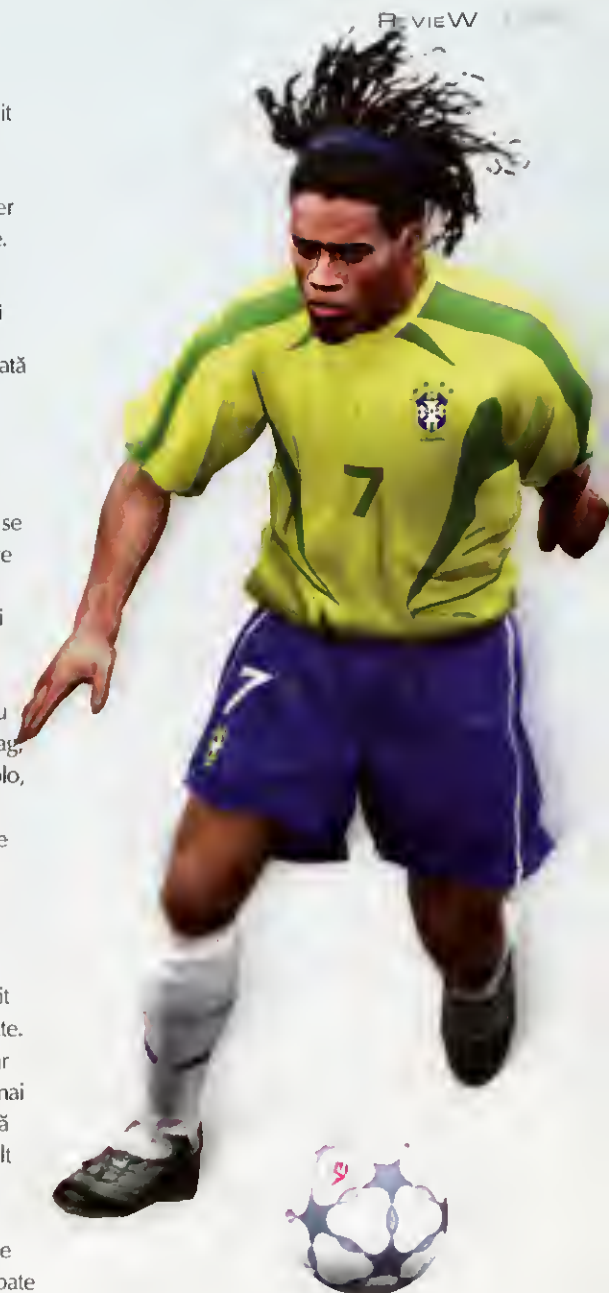
Sunetele sunt foarte bine făcute, dar comentariul este stresant. Nu vreau să mai aud un meci comentat de un scoțian, că dacă îl prind pe unu' pe stradă, mai mult ca sigur că îl bat. Plus că săracii de ei rămân în urmă cu exclamațiile. Ei se bucură de posibilitatea unui gol după ce mingea este respinsă de apărători și se bate out în jumătatea cealaltă de teren. Dar mingea sună a artex, muzica a muzică, iar ratarea a ratare.

Sebah vă sfătuiește

...să încercați să verticalizați jocul. Nu mă întrebați ce înseamnă pentru că habar n-am. Vă mai spune să jucați mingea lung și să îl folosiți pe Vieira la loviturile de cap. Mai zice să nu vă încredeți în spusele celor de la Recursul Etapei, că ăia nu știu ce zice și să vă uitați la meciuri doar la ore decente pentru că nu toți vecinii sunt microbiști și nu toată lumea apreciază zicalele românești de calitate. Eu vă sfătuiesc să ascultați de sfaturile lui Sebah pentru că știe ce vorbește, câteodată. Ah, și era să uit, Sebah vă mai sfătuiește să țineți cu Brașovul că au echipă bună și echipament fain.



Urâți-s, doamne, și toți trei



Titlu	FIFA Football 2004
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	64 MB RAM (Win 98) 128 MB RAM (Win 2000&XP)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	fifa2004.ea.com



Grafică 7/10
Sunet 7/10
Gameplay 7/10
Multiplayer 9/10
Storyline N/A
Impresie 6/10



■ Koniec



Judge Dredd: Dredd vs Death

Scatoalca plenarei a treia

Istovit de toate nenorocirile la care a luat parte și pe care le-a văzut, Judge Death își jură să nu mai lase nimic de la el. „Fie ca LUMINA să-ți crească în intensitate!”. După mii de ani în care lumea decădea din oră în oră și în care criminalitatea distrugea încet, încet, fiecare dintre trăsăturile distinctive ale omenirii, Death s-a hotărât: Omori, deci ești păcătos! Distrugi, deci ești păcătos! Respiri, deci ești păcătos! Trăiești, deci ești păcătos! Moartea este aceea care te va ridica și te va purifica! „LUMINA vine din tine și doar ea te va descătușa!”. Death găsisse soluția: Moartea. Doar ea

va face criminalitatea să dispară pentru totdeauna. Știa că acest lucru nu este posibil, dar a încercat. A început prin a sabota linia troleibuzului 7. Nimeni nu va mai ajunge la timp la muncă, iar producția de tractoare va cădea în paragină. Apoi s-a apucat să deregleze toate ceasurile de gaz. Nimeni cu centrală nu mai este sigur dacă valoarea întreținerii este cea reală. Concluzie: revoltă. Rezultat: haos. Haos = crime, crime = poliție, judecător, găde. Numele lui de scenă = GÂDE, cu g mare. Rezultat final: moarte și satisfacția unui lucru bine făcut. „LUMINA nu vine decât chemată!”

Plenara alcătuită din restul judecătorilor ia naștere la cererea unui agent de pază cu mult exces de zel. Agentul termic nu mai era recunoscut de lume pe stradă și nu mai simțea bucuria cu care era primit prin case cu ceva timp în

urmă. Judge Dredd luă cuvântul: „To-varăși, nu mai ține, LUMINA îmi scoate ochii. Îmi reproșează că nu sunt în stare să îmi fac meseria. Death îmi fură clientela. E timpul să punem piciorul în prag și în cu... pardon... fundul lui Death. Eu, unul, m-am săturat. Cine este pentru? Buunn... În unanimitate s-a votat că este momentul să îl aruncăm pe Death în TENEBRE.”. „LUMINA nu este pentru toți, doar pentru cei care o văd!”.

După ce îi înfipseră țeapa nerecunoștinței în piept și îl aruncară în întunericul unei eprubete, Death se răsculă și reuși să împingă dopul cu spiritul ființei sale. Doar atât mai rămăsese din el după șutul magnific administrat de Dredd. Realiză că nimeni din ce făcuse nu făcuse bine și luă totul de la capăt. Se apucă de incendiat, de otrăvit, de violuri și, ce a pus capac, s-a apucat să scrie mășcării pe fațada Cotroceniului. La această blasfemie Dredd nu putea rămâne indiferent și a început să îi retăbăcească fundul.

Aliterația – mama unui pistol bun

După ce Dredd a implementat suilețul lui Death într-o butelcă mai mult decât etanșă, dar mai puțin decât sigură, Moartea a plecat hai hui prin lume. Un mic genocid ici, unul mai mare dincolo, ce mai... rost de cafeală. După ce Death s-a jucat cu mintea labilă a unui angajat RENEL și a reușit să se facă scăpat, Dredd trebuia să îl facă prizonier. Vorha ceea: „Dă-te prins, Mărgelatule! Cui? Mie, evident...”. Pe parcursul multor capitole pline de acțiune tot mai



Half-Life 2?

furibundă, judecătorul cu mâna lungă și pistol multifuncțional se bate cu miliția spontană, alcătuită numai din vampiri, secte mutant-religioase și alte asemenea nenorociri născute din neantul inconsistent al morților vii. Toate acestea se întâmplă prin niște magazine tip Mall, prin subsoluri de fabrici și uzine și prin spații aerisite ce lasă să se vadă un decor nemaivăzut de mine

WE'VE GOT TWO TARGETS ON THE ROOF, ANOTHER IN A DOORWAY ON EBOLA. JUST SAY THE WORD.

DON'T GET TRIGGER HAPPY. THE BUST WON'T STICK TILL THE SLUG'S EXCHANGED. WAIT FOR MY WORD.

până acum. Tot fundalul este un 3D perfect realizat, cu activitate insensibilă la conflictele ce se petrec prin zonă. Pentru o imagine reușită de ansamblu, comparația cea mai bună se face cu atmosfera din The 5th Element. În rest, repetiția este la mama ei acasă, dușmanii și prietenii beneficiază de aceleași retușuri faciale, iar diferențele, minore de altfel, apar doar la greutate.

Da' ce-s eu, bă? PECO?!

Dacă într-adevăr vrei să vedeți cu ce se mănâncă un Judge Dredd adevărat, puneți mâna pe unul dintre

sutele de volume de benzi desenate care îl au ca erou principal. Mult mai bune decât jocul. Vreți să vă mai faceți încă o idee despre joc, uitați-vă la filmul care îl are ca actor pe eternul Sylvester Stallone. Prost film, foarte prost. Tot universul Dredd a cam fost făcut praf și cu filmul, primul, și cu jocul, al doilea. Mai mult decât fraticidul, la felul în care arată Dredd, nimic nu te poate atrage la acest joc. Povestea este praf, sunetul este execrabil, grafica este pe jos, iar feeling-ul îl găsești în Max Payne 2.

■ **Koniec**

Titlu	Judge Dredd: Dredd vs Death
Gen	FPS
Producător	Rebellion
Distribuito	VU Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.dreddvsdeath.com



Grafică	6/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	3/10
Storyline	2/10
Impresie	3/10

4.3



Judge Death?



La bulău?



Fotoliu ergonomic?



1000 de ani de istorie într-un recital al strategiilor

❏ Pentru început, renunțați la berile din fiecare seară sau la sucul la cutie, la pachetul de țigări din fiecare zi, la biletele de troleu (mai faceți și voi puțin sport) sau la taxiuri; renunțați la aventurile de o noapte care vă usucă buzunarele, la prăjiturile pe care le luați de la colț, în pauză, și la pachetul complet de la cablu pentru că oricum nu l-ați luat pentru Discovery. Economisiți, prietenii mei! Strângeți fiecare leu. Nu mai dați restul înapoi când sunteți trimiși după pâine. Vindeți tricouri, biciclete, combine. Tot ce vă vine la îndemână. Strângeți banii pentru că a apărut un nou joc pe care trebuie neapărat să puneți mâna. Da! Stainless Steel Studios au dat lovitura. După ce au devenit cunoscuți pe piață cu Empire Earth, băieții de la studioul ăsta au reușit să scoată o strategie de toți banii - Empires: Dawn of the Modern World.

De la fier la bomba atomică

Jocul are trei campanii uriașe, nu atât ca dimensiune, deși sunt destul de lungi și veți petrece zile întregi de încântare în fața fiecăreia, ci ca atenție acordată detaliilor și încercării de a reproduce timpurile în care se desfășoară. 5-a



lucrat mult de tot la acest joc, lucru care se vede din povestea acestora, din misiunile pe care le oferă fiecare etc. Jucătorii vor urmări și vor fi alături de trei

mari figuri ale istoriei: Richard Iimă de Leu (Anglia 1182-1190), Amiralul Yi (Coreea 1590-1597) și generalul Patton (Al Doilea Război Mondial 1942-1945).



La realizarea jocului nu s-a tras cu tunul asupra nici unui elefant

Cu siguranță e mâna lui Sergiu Nicolaescu

Gameplay-ul se aproprie întrucâtva de ceea ce am văzut în Warcraft III. Fiecare figură istorică este un fel de erou cu atribute speciale care, pe lângă aptitudinile sale ce-l fac de neegalat în luptă, poate mobiliza foarte bine și unitățile pe care le comandă. Frumusețea lui Empires vine din faptul că oferă

situații, unități, tipuri de construcții, arme etc. diferite, în funcție de epoca în care ne aflăm. Astfel, la început ne vom bate cu săbii, arcuri și armuri oțelite greoaie, pentru a ajunge, în campania cu generalul, la tancuri, bombardiere și bombe atomice. Acest lucru l-am mai văzut și în Rise of Nations (de exemplu). Diferența vine însă din faptul că fiecare campanie are povestea ei, una captivantă și provocatoare. Mai mult, în Empires misiunile nu sunt liniare sau repetitive ca-n jocul amintit.

Acolo, tot ce aveai de făcut era să pornești pe fiecare hartă, să strângi resurse, să faci armată și să cucerești teritoriul. Aici situația stă oarecum altfel.

Dacă, în principiu, obiectivul mare rămâne înfrângerea inamicului, deși se ajunge acolo după o serie de alte însărcinări, mai există și o mulțime de obiective opționale.

Acestea adăugă o diversitate binevenită, deci mai multe modalități prin care putem duce la capăt misiunea. De exemplu, la un moment dat, în campania coreeană, aveam drept obiectiv secundar capturarea unui nobil, în schimbul căruia primeam aur. După ce l-am prins, nobilul respectiv mi-a dat de ales între predarea lui sau folosirea lui în luptă, de partea mea.

Mai sunt multe alte alegeri pe care jucătorul va trebui să le facă, cum ar fi și partea de care va dori să intre în Războiul Mondial. Spargerea tiparului misiunilor se mai face și prin tot felul de însărcinări haioase: atragerea într-o capcană și închiderea unui grup de soldați beți turtă sau problema cu care ne-am distrat pe când eram mici – trecerea peste un râu a caprei, verzei și a lupului. De data aceasta, în rolul lupului era un soldat coreean, în cel al caprei un captiv japonez și în rolul verzei un preot budist, iar pe post de deștept ce-i trece peste râu într-o barcă în care ar încăpea tot Brașovul, nimeni altul decât jucătorul.

Deși pare surprinzător și cam imposibil, producătorii au reușit să limiteze și să echilibreze puterea fiecărei unități în parte. În campanie nu vom putea avansa și nu vom putea construi decât ceea ce jocul ne permite, dar în multiplayer totul depinde de priceperea jucătorului. Echilibrul se realizează, asemenea cu ce am văzut în Age of Empires (nu degeaba echipa de producători a fost condusă de Rick Goodman), și prin intermediul upgrade-urilor (un sistem mai ciudat, prin care fiecare unitate poate primi o singură abilitate învățată la universitate) și al „minunilor”: refacerea vieții, uragan asupra dușmanilor, putere mai mare un anumit timp etc.

Așa arată viitorul

Surpriza cu care a venit Empires este prezentarea grafică a jocului. Am în față primul RTS în care văd o grafică 3D completă. Harta, clădirile, obiectele de pe hartă, personajele, totul este 3D. Camera se poate roti la orice unghi, chiar la nivelul solului. Zoom-ul este mai mare chiar decât personajele din joc. Din păcate, la nivelul solului adân-

cimea vizibilității este cam mică, obiectele pierzându-se prea repede la orizont. De asemenea, camera de sus acoperă parcă o porțiune prea mică din hartă. Aș fi dorit, la un moment dat, un zoom out mai mare.

În așteptarea lui Rome: Total War, jocul de față este pur și simplu o încântare din punct de vedere grafic. Culoarele sunt vii, poate prea vii (mai puțin totuși decât în Warcraft III), texturile excelente (cu siguranță nu am văzut o apă mai bine realizată în alt joc), design-ul obiectelor este extraordinar, arhitectura clădirilor este realistă și încântătoare. Animațiile personajelor au o notă veridică și simbolizează perfect acțiunile pe care le întreprind.

Sunetul contribuie din plin la atmosfera jocului: muzica se schimbă în funcție de epoca în care ne aflăm, zgomotele distrugerilor și ale exploziilor sunt realiste (fiți atenți la zgomotul geamurilor care se sparg în momentul în care trageți într-o clădire), vocile personajelor au timbru și personalitate, din păcate însă nu prea concludentă pentru situația respectivă. Adică, pe vremea lui Richard se vorbea o engleză pe care o auzim acum la CNN. Nu este nici măcar cea de la BBC. Iar tatăl taților din Asia este un moșulică cu bărbuță de-aia în două fire care vorbește exact ca Don Corleone din Godfather. O fi el „il capo di tutti capi” prin Coreea, dar nu trebuia neapărat să aibă prune în gură.

Apropo, oare în Coreea sunt prune? Da' juică o fi? Cât o costa un kil de juică în Coreea? O fi mai mult decât jocul? Chiar dacă o fi mai mult, cumpărați-l și jucați-l! Merită.

■ Sebah

Titlu	Empires: Dawn of the Modern World
Gen	RTS
Producător	Stainless Steel Studios
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 021-330.23.75
Procesor	PIII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.empiresrts.com

Grafică	9/10				
Sunet	8/10				
Gameplay	9/10				
Multiplayer	9/10				
Storyline	9/10				
Impresie	9/10				

8.8



Reduta Grivița

Ce caut eu aici?!

Commandos 3: Destination Berlin

Marea dramă a titanilor...

[illegible]

Dealing with outliers

[illegible]

În sfârșitul unei singure primele, a unui singur anidat înamic pe care trebuie să-l eliminăm fără a stârni alarmă sau a unui singur sfârșit în care trebuie să înțelegem a fi proiectat. În același timp, pe care nu mai există ca atare o singură dimensiune reală și a posibilității de adevărată putere de înțelegere și nu numai multumesc o prezentare sintetică a deciziilor în persoanelor și a amelor și tuturor elementelor ce intră în componența acestor. Nu. Așdăzi vreau să vedem copiat ce înțeleg precum copiat. Zăbăritul său înțelegând de pe tota persoanelor care să fie zăbărit și nu a schimbat-o de din două linii de creșterea etc.

Consiliul de lalele acestea, preluat dintr-unul al lui Comenius la 3: Destinații. Parin sa înțelesă să răspundă prin jocul lui de lalele. Ce a lăsat vești în viața sa și veștet în mintea în care vești înțelesă jocul. Ce am lăsat pentru că vești înțelesă în viața sa, unde vești.



Un tram și număr 3000



Pe 1:6 Istia i-am cãștig!



... doar nemu.

Worms 3D



**Ne cheamă
pământul...**

Războiul a reinceput. Haosul s-a dezlănțuit, sângele curge în valuri și măcelul capătă proporții apocaliptice. Viermele s-a întors împotriva viermelui. Pământul i-a fost casă și tot pământul îi va fi mormânt. Cu mulți ani în urmă, Boggy B, un vierme între viermi, părăsit de tatăl său (plecat la pescuit prin vara lui '96), a îmbrățișat cariera armelor. Timp de 7 ani, napalmul i-a fost tată, mamă, frate și soră. Timp de 7 ani s-a luptat pentru a aduce pacea. Pacea a întârziat să apară, iar Boggy B a fost forțat să lupte cu cei asemenea lui. Tocmai când părea că sfârșitul războiului se apropie, Boggy B a fost aruncat din nou în luptă. Încrâncenată, anelida noastră a înșfăcat bazooka din cui și grenadele din lada de zestre a nevestei (victimă a războiului cunoscut în istorie drept Armageddon) și a plecat fără să se uite înapoi. Vremea secerișului sosise...

**Dă-i viermelui un glonț și va
vrea o armă...**

Șapte ani la rând, Boggy B a fost exploatat de către statul major Team 17. A fost trimis la luptă împotriva celor mai crânceni dușmani ai neamului viermesc. Pentru a crea haos și anarhie, Boggy B a primit un arsenal care l-ar face pe Rambo să pară un hippie iubitor de pace și flori. Armele convenționale nu le-au fost de-ajuns pentru a-l opri pe Boggy B, așa că nemiloșii viermi au apelat la forțele naturii pentru a dezlănțui haosul. Poate cea mai diabolică invenție a viermilor din Carpați a fost oaia. Nutrețul a fost înlocuit cu napalm, iar transhumanța s-a transformat dintr-o simplă sinusoidă în cea mai temută

tactică militară. Prin inginerie genetică, celula teroristă „Bantu 4ever” a dezvoltat o banană atât de fragedă, încât se topește în gură. Și odată cu ea și jumătate din peisaj. Invenții au fost multe, dar puțini au fost cei care au trăit să povestească despre ele. Boggy B a fost unul dintre puținii supraviețuitori. O, cât vor regreta că l-au lăsat în viață! „Du-te la stăpânii tăi și zi-le că vrem pace”, i-au spus ei. Dar a fost prea târziu. „Pace vreți? Vă dau eu pace să n-o puteți duce”, șuieră printre dinți Boggy B. Cu un urlet războinic, Boggy B se repezi la un porumbel care tocmai se pregătea să-l mănânce, îl prinse de guler și îi îndesă o dinămită pe gât. Dezorientat de brusca răbufnire a lui Boggy B, porumbelul se repezi către viermii înmărmuriți, unde și explodă într-o ploaie de pene, sânge și viermi. Atunci Boggy B a fost văzut ultima dată. Legende spun că în nopțile cu lună plină poate fi zărit pe o frunză de dud sălbatic, lustruindu-și pușca și vorbind cu porumbeii.

Parcă nu-i așa și e altceva

Anii au trecut, războiul părea uitat, iar cuvinte ca „banana bomb”, „french sheep strike” și altele la fel de învăluite de mister erau folosite pentru a-i speria pe micuții viermi puși pe șotii. Pacea părea că s-a instalat, iar nevertebratele noastre au redevenit ființele iubitoare de frumos de dinainte. Când totul părea că a revenit la normal, zvonuri despre un nou tărâm ce abia aștepta să fie cucerit au început să circule. Bătrânii comunității, niște viermi albiți de intemperii, dar și de napalmul revărsat cu atâta dămicie în primele războaie anelidice, l-au delegat pe Gelu, un vierme vânos, fost membru al bandei ilegale „Nelegiu-ții”, să meargă în recunoaștere.

Merse Gelu ce merse și, dintr-odată, intră într-o altă lume. Peșterile cu care se obișnuise în vechea lume dispăruseră, lăsând loc unui peisaj format în întregime din „bucăți” cubice de scenariu aruncate alandala. Tocmai când Gelu se întreba ce se întâmplă, un bătrânel care mirosea a Team 17 de la o poștă îi apără în față. „Ne poate, în caz că te întrebi ce este ăsta, să știi tu de la mine că tu te uiți acum la un engine 3D. Copiii sunt înnebuniți după el. Și are și poligoane și voxeli. Și se vinde, să știi!” Intrigat, Gelu se scărpină în creștetul capului, își umezi degetul cu limba și măsură viteza vântului. Surpriză! Acu' vântul nu mai bătea numai din față și din spate. Acum vântul îi deranja freza în toate direcțiile. Adică și în stânga și în dreapta. „Păi dacă vântul poate, înseamnă că și eu pot”, observă cu perspicacitate Gelu și, timid, făcu un pas în dreapta. Unde îl aștepta o mină. Din fericire, mina nu explodă imediat, iar Gelu avu timp să scoată una bucată Ninja Rope și să se prindă de cel mai apropiat colț de stâncă. Mina explodă, lăsând în urmă o mică depresiune și pe Gelu al nostru cu o expresie tâmpă.

râsete (n.r. s-a observat că noul tip de





vierme, și anume viermele 3D, devine mult mai expresiv în condiții de stres). Fericirea și ușurarea citindu-i-se pe față, Gelu scoase binoclul (dat de moșul menționat anterior) și, cu un ochi critic, examinează împrejurimile. Ceea ce văzu îi îngheță sângele în vine: o ceată de trei viermi înarmați până în dinți.

Iar dacă șpadelul nu e, nimic nu e ...

Prima reacție a lui Gelu a fost să apuce blowtorch-ul care i-a fost tovarăș nedespărțit timp de 5 războaie. În același moment apăru moșulețul. „Nu e practic! Blowtorch-ul, vreau să spun. Și nici picamăru!”. Moșul continuă nestingherit, explicându-i lui Gelu că engine-ul 3D nu permite interioare, cu atât mai puțin tuneluri sau alte săpături, că viermii nu mai pot fi urmăriți cum se cuvine, că acolo sus există cineva care se uită la el, că ... aici Gelu ridică puțin sprânceana. „Adică sunt urmărit?” întrebă el pierdut. „Și, mă rog, cum sunt eu urmărit?” Chiar în momentul acela totul începu să se miște haotic, un urlet disperat se auzi de undeva de sus, iar moșulețul scoase un carnetel pe care notă cu litere stângace: „cameră mult prea sensibilă, trebuie un patch”. Ne-ndrăznind să întrebe ce este aceea o cameră(TM) și, mai mult, ce e ăla un patch(TM), Gelu scoase pușca și o duse la ochi și... ceva era schimbat. Moșul, sfătosit, îl puse în temă: „Ăsta-i



1st person. Trebuia să fie ceva care să te ajute să țintești, nu?” Pentru prima oară, Gelu se simți mulțumit. Acum putea să-și privească inamicul în ochi. Apăsă pe trăgaci și rată lamentabil. „Asta pentru că n-ai făcut instrucție”, sări moșul cu gura. „Dacă vrei, Captain Carnage te poate ajuta să te obișnuiești cu împrejurimile. Și avem și o enciclopedie, dacă te interesează.” Gelu aruncă un ochi prin enciclopedie și, spre ușurarea lui, lucrurile erau aproape cum le știa el. Banana stătea cuminte la locul ei, porumbeii erau și ei, oile pășteau cuminti, toporișca era agățată în cui. Războinicul din Gelu tresălta emoționat la vederea câtorva arme noi. „Pe ălea tre’ să le meriți, așa că pune osu’ la treabă și treci la acțiune”, se auzi vocea stridentă a moșului. După câteva săptămâni de lupte grele, Gelu se întoarse din ultima misiune, mulțumit de ceea ce văzuse acolo și de arsenalul ce i-a fost pus la dispoziție.

Prinzând gustul războiului, Gelu doare mai multă acțiune. „Am niște prieteni care vor să te vadă luptând”, veni provi-

dențial replica moșului. Gelu se opri din lustruirea toporului și, cu un licăr de cruzime în ochi, mârâi ceva ce în limbajul normal s-ar traduce prin „Sânge”. Și sânge a fost. De-a lungul multor săptămâni, spre deliciul spectatorilor, Gelu a luptat pentru a distra miile de oameni însetați de măcel.

Lung e drumul către casă

Amintindu-și de cei pe care-i lăsase acasă, Gelu plecă să le ducă informațiile de care aceștia aveau atâta nevoie. Întors pe meleaguri natale, le povesti conșătenilor că viitorul nu este prea roz, iar tacticile de care erau atât de mândri pe vremuri acum nu se mai pot folosi. Adio săpături, adio buncăre, adio explozii mărețe, adio peșteri. De-acum înainte totul va fi altfel. Timpul, necrutător, va profera ultimul cuvânt. Însă el, Gelu(l), va pleca înapoi. Războiul era prea frumos pentru a fi ratat. Noapte bună, copii!

■ ciOLAN



Titlu	Worms 3D
Gen	TBS
Producător	Team 17
Distribuitor	SEGA
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.startawar.com



Grafică	8/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8.6

Irakienii-s de vină...

Cine vorbește despre istoria mondială a ultimului deceniu vorbește, fără îndoielă, și de Irak. Cu dreptăți, m-am săturat să lăzesc Irak în sus, Irak în jos, Irak la stînga, la dîre, la talkshow-uri, la cinematografe și la HBO. Subiectul Irak este atât de lăsat în urmă ar trebui să fie numai scum în țara ta și nu risipă, pe lângă arme chimice, lapte și... se nu desigură pînă la urmă amele asta din cauza căreia a pînă ultimul război din secolul Irak? Probabil că, dacă stau mai bine să mă gândesc, sentimentul mîncării de ală de... Un scum ca de Irak, să trecem mai departe, însă și să ajungem la rațiune înțelegătoare pe... Conflict: Desert Storm II. După cum îi spune și numele, jocul este continuarea lui Conflict: Desert Storm, un joc al cărui review lăz eu am avut ocazia de a scrie și care, dacă vă mai amăzi mină, a fost destul de specială la adresa jocului celor de la SCI.

Identitate

Prinul lucru pe care l-am observat la jocul de față este că nu s-a schimbat nimic. Aici, năuțile pur și simplu nu există. În principiu, Desert Storm II este același joc, construit însă pe o altă poveste. Văți spune că tot s-a schimbat ceva: povestea. Ei bine, așa e il, dar și cealaltă se întîmplă tot pe în Irak, împuscar tot preferanți de al lui Saddam, salviai tot americani aflați la închisoare etc. De fapt, aceasta cîetă povestea se întîmplă pe evenimentele din jeteleful din Golf din 1991 și urmărește aventurile unei trupe de elite: Bradley, Foley, Connors și Jones, la 300 de km în interiorul teritoriului irakien. În primul joc erau de cîetă și vorbești pînă pe drept mîri care se aflău tot prin teritoriul irakien. Este drept că situația s-a schimbat. Adică misiunile sunt

Conflict: Desert Storm II

alte. Acum salvezi piloti americani, participi la eliberarea Kuwaitului și îi conduci trupa de soldați spre supraviețuire și spre îndeplinirea obiectivelor misiunii.

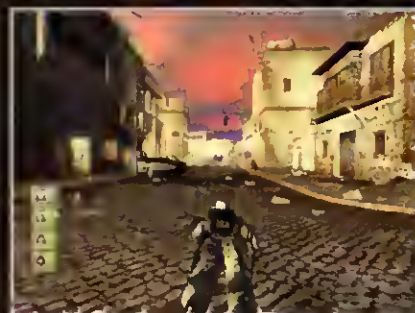
Amintiri

Ce este mai atrăgător în primul joc al seriei este echilibrul pe care au reușit producătorii să-l realizeze între acțiunea pur-sînge și unui FPS pus pe impresi-

on și tacticizări determinată de conducerea unei trupe. Fiecare excelent în un anumit capitol și fiind indispensabil pentru realizarea unei anumite porțiuni din misiune. De asemenea, caracteristicile diferite ale acestor misiuni pot fi abordate în mai multe stiluri. Jocul are multe prole și abordate în lăz, în care elență cu o mîntălieră în mînd și rupe tot, sau una mult mai silențioasă, în care rupe dușmanii



Un, doi, un, doi!



Sper că elicopterul e al meu...



Colin Mclose a țigrit j-cil!



Un punct de vedere. Conflict: Desert Storm are un alt important în fața celui alți jocuri amintim: este în cel mai înalt grad, simulari care creează lent, creșterea și îndepărtarea din Black Hawk Down. Dar, mai intervine și necesitatea unei anumite strategii în anumite situații, concentrizată în așezarea echipei, în poziționarea membrilor și în funcțiile de tipul de armă pe care îl folosește. În alapuna celui care, pentru moment, devine conducătorul trupului.

Importantă este și viața lăsa personajelor pe parcursul jocului. Misiunile dau în cele din urmă în acordarea de medalia și ridicarea în aer, simboluri care se concretizează și la nivelul bătăliilor printr-o eficiență mai mare. Așa că în misiunile care ar trebui să le fie fapte. De asemenea, un personaj mai mare în aer și cu o experiență mai bogată se va descurca mult mai bine în momentul în care va fi controlat de AI, suportul pe care ni-l oferă fiind una dintre cheile succesului unei misiuni.

Cu Conflict: Desert Storm II am avut ocazia să-mi reamintesc realismul ridicat pe care primul joc al seriei l-a introdus în istoria shooter-elor. De la tipurile de arme și o importanță deosebită, până la vehiculele prezente în joc, Conflict: Desert Storm se vrea a fi și reușește să fie unul dintre produsele interactive cel mai apropiate de realitate. Grafica pare a fi un pic îmbunătățită față de prima serie, deși nu vă este greu să observați diferențele la prima privire asupra jocului. De fapt, unica lui îndepărtare cu succes rolul încă din prima parte, contribuind din plin la impresia de realism pe care îl creează.

Merită?

Da, cu siguranță merită. Merită să-l joci pentru că și Conflict: Desert Storm îl merită jucat. Iar dacă îl joci pe primul, nu se poate să nu vrei și al doilea. Nu se poate să lași războiul neterminat. Nu se poate să nu-l lăși abia pe irakieni din Kuwait. Nu se poate să nu găsi un pic din atmosfera pe care un astfel de joc o înfățișează. Nu se poate să nu te amesteci lăsa pe sistemul tăcut de salvare (număr fix și puțin mic pentru fiecare misiune). Nu se poate să nu-ți prindă urechile, lăsa, în centrul lui. Asta de o implică, cel puțin la început, dar să-l descoperi logic și ușurată după aceea.

Înșă nu mai mult. Nu vreau să mai văd un Conflict: Desert Storm 3 în fața primului două, doar că de această dată în fața lui, să fi pierdut mult!

■ **Stănescu**

Titlu	Conflict: Desert Storm II
Gen	Action
Producător	Planet Games
Distribuitor	SCI
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
ON-LINE	www.conflict.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	6/10

7.4

unul după altul, fără a le da timp să se dezmeticească. Importanța unei asemenea libertăți acordată jucătorului reiese din punctele bune în plus date gameplay-ului.

În cel se află un dezastru în mijloc între pierdute de acest joc puterice meticizate (vezi Reinbow Six 3: Raven Shield) și cele în care se cantă de mai mult pe acțiune, prezenta celorlalți membri ai echipei fiind mai mult de doar (vezi Delta Force: Black Hawk Down). Din



Parc, cum ar fi, nu!

XIII

WOOHUUUUH!!!

➤ Măm trezit și eu pe plajă rădă... Era dimineață, de-abia răsărise soarele, iar eu înghețasem cu ultimul mieș. Cu trairă lini putam aduce aminte că s-a întâmplat cu o seară înainte, după să știu cum mă cheamă. Eram un pic ametit și nu vedeam prea bine. În felul acesta, auzul încă îmi mai funcționa și așa am auzit pașii ei pe nisip. Era blondă, cu părul roșu pe că și își zicea solemn... Stați un pic, amestec poveștile aici. Nu am nici o blondă, era Călanul care mă căuta de jumătate de viață pe plajă să-l spun cum îl cheamă. Viață!

WOO/WOO!

În vestea lui Treipe e asemănătoare cu a mea. S-a trezit pe o plajă, pe jumătate mort, ametit și fără memorie. Blondă cu ceva roșu pe ea s-a dovedit a fi chiar un salvator și l-a ținut până la primul telefon, după care și-a dat duhul. Chiar dacă nu știu dacă e alb sau negru până nu s-a uitat în oglindă, Treipe a descoperit rapid că știe alte lucruri, mult mai interesante. De exemplu, cum să trăiești cu pistolul și cum să se descurce în viața de zi cu zi. Treipe a fost tatăl lui XIII, singurul lucru pe care îl avea asupra lui era o cheie de la o bancă în New York în

lipsă de idei (deci, memorie) și de alte opțiuni (deci, fonduri). Omul nostru se dovedește că nu ar strica o vizită până la banca respectivă. Zis și făcut. Astfel, Treipe află că îl cheamă de fapt Steve Rowland, este un agent mai secret decât James Bond și are succes în viața de muncă (ca de exemplu maiorul Jones, o negresă care îl ține soarelui din încurcături). Ah, da! Treipe înseamnă, el este cel care trimite la asasinat pe presedintele SUA.

Până în ficțiunile lui-ului e că se scutură din rădăci și se scutură în libertate. Treipe se jură să dea de capăt poveștii în care se pare că e implicat mai mult decât ar trebui. De aici până în momentul "evrika!" în care Treipe își află adevărata identitate și pune la respect toți dușmanii nu este decât un joc. XIII îi zice.

YEAH!

XIII, jocul, este inspirat din benzile desenate cu același nume, care au cunoscut un succes imens în Franța și s-au vândut în cele din urmă în mai mult de șapte milioane de exemplare. XIII, jocul, încă nu se bucură de un asemenea succes, dar omul cu un tor francez sunt francezi, așa că speră și, din când în când, ai putea zice că sunt

siguri că au dat lovitură de cap. Pentru că XIII a fost revelat în E3-ul în 2003, iar majoritatea revistelor de profil au făcut spume la gură (Puckin' it!). Dar mișcarea, de capăt, fiind, pentru că cei de la Ubisoft au încercat să facă XIII, jocul, unu cu XIII, benzile desenate. De aici până la stilul grafic unic și la exclamările de "slalal!" primite pe la E3-uri nu a fost decât un pas.

Există există un cuvânt care să definească întregul aspect grafic al jocului, atunci acesta nu poate fi altul decât "stilul". Jocii XIII are în fața originii de Ubisoft 2, mare lucru nu e să recunoscți din el și asta este ritm cell-shading-ului în stilul peisajelor în joc. Dacă nu știți despre ce e vorba, inspirați-vă o clipă de timp mai mult spre un stil de desen animat decât realism. Într-o se potrivește de



Kobosim, înfăptuiește...?



Eu venim doar să-mi plătesc o factură...



Încă douăzeci de ani și ajung să eu jurnalelor...

minune jocului, fiind vorba în cele din urmă de o adaptare a unei benzi desenate. Cell-shading-ul este o tehnică care nu a fost folosită aproape deloc în jocurile pe PC, dar a dus la creșterea considerabilă a faimei unor titluri de console. De asemenea, din câtușul de vârstă, este primul joc cu o tematică ceva mai serioasă și mai violentă în care este folosit cell-shading-ul, cel de la Ubi fiind în acest merit de o scară pe puțin un produs original, lucru destul de rar întâlnit în ultima vreme și surprinzător datorită faptului că vine de la o companie atât de mare precum Ubi.

Asemănările cu benzile desenate nu se opresc aici, XIII introducând pe lângă cell-shading și alte câteva elemente grafice specifice comic-urilor. De exemplu, împărțirea ecranului în mai multe ferestre, în momentele cheie ale jocului, pentru a-ți atrage atenția asupra unor evenimente.

Importanța sa pentru a-ți indica obiective de interes vital pentru misiunea pe care trebuie să o duci la capăt. Faptul că toate acestea se întâmplă în timp real și chiar îți dau senzația că ești într-o pagină dintr-un comic-uri este într-una din sursele de impresii bune prin originalitatea ideii și realizarea sa de excepție, întrucât nu poți decât să râzi și să îți promiți că data viitoare când o să te întâlnești cu cel responsabil o să le strângi mâna și o să le spui "bună-mă!".

ADAPTARE!

Elementele grafice ale gamei își au se rezumă doar la a încânta ochiul, ci se dovedesc a fi un element de gameplay important. Astfel, pe lângă diversele fene-

tre de îți sar pe ecran în timpul jocului, producătorii au introdus și alte câteva detalii, cum ar fi de exemplu faptul că sunetele făcute de inamici, în timp ce se deplasează prin nușă, te bazează secretă uitată de lume, nu numai că le auzi, dar le și poți vedea în altă măsură cu benzile desenate.

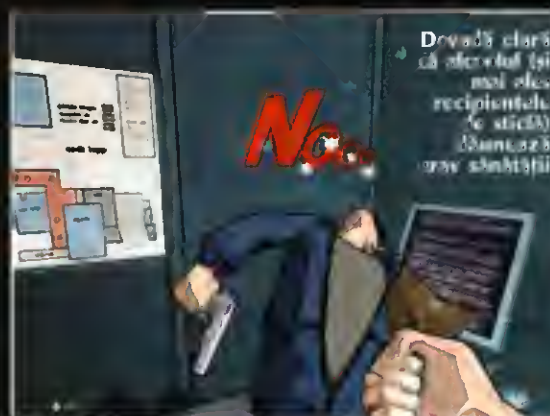
Din păcate, tot arsenalul ăsta de inovații și idei preluate din comics-uri, deși sunt extrem de simpatice și impresiionante din punct de vedere grafic, nu au impact mult prea mic asupra gameplay-ului propriu-zis. Misiunile "sub acoperire", în care te trebuie să fii mai negru decât noptea și mai invizibil decât serul, se transformă în cele din urmă tot în măsore sângeroase, atât timp cât obiectivele misiunii îți permit asta. Dacă nu, atunci e și mai prost. După să te strecoi jumătate de oră pe lângă soldații inamici, să fii cu gâna pe fiecare pas și să memorezi toate traseele și pericolele posibile... Atât timp cât, după zece minute în care orice ninja îți-ar spune "frate!", totul se duce de răpă pentru că un gigolul va zădărnici cu oada ochiului și trebuie să îți T.U.T.U. de la ÎNCEPUT, mulțumită sistemului de salvări absolut eratic, singurele victime ale jocului vor fi nervii tăi. E un lucru curioș, pentru că în filmul banal acum ceva timp există o opțiune de QuickSave, pe când în review copy-ul testat și aprobat de Ubi, opțiunea din salvări are dispărut cu totul.

Asta și alte câteva mici, dar extrem de esențiale, probleme ale jocului (cum ar fi faptul că uneori îți salveze în obiectivele aluse în profil sunt în evidență minusuri din gameplay pe care altele le-am fi trecut ușor cu vederea).

NABABLA

Chiar dacă, în cele din urmă, gameplay-ul oferit de XIII se bazează prea puțin de inovațiile introduse de producători, iar povestea, deși potrivită pentru niste benzi desenate, este mult prea puțin interesantă pentru un joc cu pretenții, cel de la Ubi au reușit să scoată pe piață un joc plin de stil, original, care se situează undeva deasupra majorității FPS-urilor apărute în ultimul timp. Dacă asta este suficient sau nu, depinde numai de voi...

■ Mihail



Doar că clară că alor tăi și mai ales recipientele te stăpânesc... (Măsură și unu stăpânii)



Asta e munda acum, nici un joc fără scutale, flashback-uri și denguri



Priveste-te în ochii inamicului în trece ochi

Titlu	XIII
Gen	FPS
Producător	Ubi Soft Paris
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel.: 021-231.67.69
Procesor	P4 800 MHz
Memorie	128 Mb RAM
Accelerare 3D	minimum 32 Mb
ON-LINE	www.xiii-thegame.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7.5

RE-VOLT



❏ După cum vă spuneam în numărul trecut, a dat peste mine mania jocurilor de colecție. Adică, îmi dau seama că multe dintre jocurile vechi sunt mult mai faine decât jocurile noi ce apar acum zi de zi. După ce m-am distrat cu Turok 2 de nici nu îmi dădeam seama când trecea timpul, am pus repede mâna și pe următorul joc full oferit de prestigioasa revistă LEVEL. Știu, reclamă mascată, dar merită. În momentul în care Mike mi-a răpit Turok-ul și mi-am șters lacrimile, am

BATTERIES FULLY CHARGED!

cerut Re-Volt. Și a început demența vitezei prin tot felul de trasee, unul mai nebun și mai periculos decât celălalt. La prima vedere a interfeței drăguțe și copilărești am fost un pic derutat. Nu știam ce se vrea să fie, dar am dat înainte. Niciodată nu voi mai judeca un joc după copertă, mai ales jocurile vechi pe care la vremea lor nu le-am avut în mână.

Dar am și ajuns la o concluzie grea și nasoală. Sunt hotărât ca cel puțin trei-patru luni să nu mai joc nici unul dintre jocurile acestea vechi și drăguțe. Nu de alta, dar s-ar putea să rămân cu niște sechele și să privesc tot ce apare prin prisma deformată a unui jucător venit din 2000, de la jocurile cel puțin interesante și pline de feeling, la cele din ziua de azi, searbede și frumos strălucitoare.

Teleghidarea sau controlarea la distanță

Poate singurul defect al acestui joc este lipsa unei povești care să stea la baza gameplay-ului. Din nefericire, nu ai alt scop declarat decât acela de a câștiga cursele și atât. Aș fi vrut atât de mult să fi intrat în pielea piticilor ce dau din pedalele mașinuțelor acestea care ne-ar fi încântat copilăria prin '86-'87, pe când eram noi mici – sau cel puțin eu. Țin minte că împreună cu prietenul meu cel mai bun am distrus o mașinuță cu geamuri fumurii și motoraș doar pentru că mult iubitul meu tată mi-a explicat că merge pe principiul: "Vezi tu, Mihăiță... acolo la volan e un pitic mic, mic, care dă din picioare până obosește pentru a face mașina să



Prin camera trofeelor

meargă cât mai departe." Împreună cu individul de care v-am spus mai sus am luat ditamai cataroiul și am spart mașina. Următoarea săptămână am plâns de se scuturau cămășile pe noi crezând că am omorât prin strivire piticul ce ne încântase atâta vreme.

Așa că aș fi vrut mult de tot, măcar în amintirea lui Mitică (piticul cu pricina), să fiu un asemenea piticot răzvrătit, care să se ia la întrecere cu restul amicilor săi prin drumurile de praf făcute în curtea grădiniței nr. 13 de lângă Patria de către insensibili lor stăpâni.

Oricum, scopul declarat al jocului este să faci cumva să ajungi pe locul întâi. Nu contează că vei lua niște power-up-uri cu rachete sau cu pungi cu apă, trebuie să ieși neapărat pe locul întâi. De fapt, nu chiar pe primul loc, pentru că primele două competiții sunt pentru locul trei și doi, dar măcar pentru amorul tău propriu. Știi că mai încolo vei da de greu și trebuie să faci cum știi mai bine pentru a termina în puncte.

Toate mașinile ce apar în acest joc își găsesc corespondent și în lumea reală. Modelele de care ai parte în prima parte a jocului sunt cele de la categoria mică, sau buget redus. Nu prea știu ele prea bine care este diferența dintre accelerație și viteză maximă, grip sau greutate. Tot ce știu este că nu sunt cele mai bune, dar trebuie să meargă cât mai bine, cât mai mult și cât mai repede. După ce veți trece de prima parte a jocului, veți băga de seamă că garajul vostru s-a umplut cu alte câteva cutii din care stau să sară niște monștri sacri ai coridoarelor școlilor, cu prețuri cuprinse între 400 și 800 de dolari. Trebuie să mă credeți pe cuvânt la chestia asta, pentru că am căutat câteva dintre mașinile respective și mi-a cam stat ceasul când am văzut că m-ar costa salariul pe zece ani dacă aș vrea doar una dintre ele. Ca să nu vă spun că am găsit mașinuțe telegidate ce mergeau pe benzină și



Wait for me, guys!

foloseau nox. Presupun că nu trebuie să vă spun la ce prețuri fenomenal de exorbitante se vând ele. Mii și mii de dolari. Nebuni la cap americanii ăștia.

La zoo

Dacă nu vedeam cu ochii mei, nu credeam. Adică să pot să mă dau cu mașina printre labele leilor și printre lianele maimuțelor? Așa ceva este de necrezut. După ce că am fost debusolat de la primul traseu, când a trebuit să mă bag prin tot felul de canale, atunci când am început să mă dau prin observatoare spațiale și prin grădini suspendate, am zis că așa ceva nu este adevărat. Traseele sunt tot atât de inedite pe cât de puține jocuri simulatoare de mașinuțe telegidate s-au făcut. Sunetele sunt pe măsura traseelor și pe măsura mașinilor, iar armele pe care le alegi de pe drum sunt spectaculoase, mai ales că interacționează cu mediul înconjurător. Din punct de vedere grafic, jocul stă mai mult decât bine, se apropie chiar de satisfăcător. Umbrele mașinuțelor se zăresc pe marmura de la muzeu, în apa de la zoo, în frunzele de la grădina botanică, în bălțile de prin canale și, mai ales, pe asfaltul încins de soare. Lucirile real time de pe carcasele din mase plastice sunt atât de real time că îți iau ochii și îți lasă gura apă. Ce mai, este cel mai, cea mai și de departe cel mai tare. Nu știu ce puteți vrea mai mult.

■ Konica



Aaaa... Luminițe?



Wrong f*cking way, man!

Titlu	Re-Volt
Gen	Arcade
Producător	Acclaim Ent., Inc.
Distribuitor	Acclaim Ent., Inc.
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 200 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4MB
ON-LINE	www.re-volt.com

Colecția continuă!

Dave Mirra
Freestyle BMX



Nu da hanu pe prasti,
tu o bizi la copil

SoulCalibur II

Clonă Tekken rupe gura târgului

Este timpul pentru o bătaie universală. Te-ai săturat ca băieții de prin fața blocului să facă mișto de tine când te văd? Te-ai săturat ca fetele de la școală să facă mișto de tine că vorbești numai și numai despre jocuri pe calculator și giga de RAM? Te-ai săturat să vezi la televizor cum se cheltuie o grămadă de bani pe campanii de promovare a unei constituții pe care nu o cunoști, dar trebuie să o votezi? Te-ai săturat să mergi cu autobuzul și să fii înconjurat de babe ce vorbesc doar despre medicamente, operații și despre copiii lor fenomenali și emigranți? Te-ai săturat să nu te sature de calculator și să vrei mai mult decât oricine altcineva? Te-ai săturat să tot aștepti Mortal Kombat 15 pentru a te descărca?

Ei bine, a venit momentul să urlî din tot esofagul, să pui mâna pe par, să ieși în stradă și să faci legea cum știi cel mai bine: printr-o baie de sânge și încurcături de mațe.

Excalibur duce lumea în spinare

Un lucru apoximativ nou, jocul ăsta cu bătaie se bucură de o poveste. Adică se poate juca și de unul singur, fără a fi nevoit să îi dai la poponeț AI-ului fără nici un motiv. Așadar, povestea se înfiripează încet-încet într-o consonanță istorie plină de aventuri fantasmagorice, de alegoria moarte-nunță din Toma Alimowski și de aliterații pline de țing-țingul

săbiilor și bastoanelor de bambus. Toată bălăcăria se conturează în jurul existenței a două săbii complementare suplimentare una alteia și viceversa, una ce ține cu ăia buni – tu – și alta, cea de-a doua, ce ține cu

ăia răi – restul –, care săbii sunt demult pierdute și pe care toată lumea le caută din diferite motive. Unii pentru a sclavagi lumea, alții pentru a o dezrobi. Totul pornește în momentul în care te angajezi în liga căutătorilor profesioniști de săbii și te pui pe un antrenament de tip monstru. După ce Sensei Caspică își dă acordul

pentru plecarea ta în lume... pleci în lume. Pe drum te întâlnești cu unele personaje cunoscute deja nouă din minunata noastră subcultură național-orală, de genul: Spânul, Zmeul Zmeilor, Verde Împărat, dar și Ileana Cosânzeana sau Cei Trei Crai de la Răsărit. După ce fiecare ți vei administra o bătaie soră cu restul lumii, vei pune mâna pe niște experiențe în cifre care te cresc în grad. Astfel, cu cât vei căpăta mai multă experiență, cu atât mai mult vei fi recunoscut de lume pe unde te vei duce. Lumea, după cum am mai spus, este toată pusă pe cafileală, chit că vor să te învețe ceva sau doar vor să îți câptușescă fundul pentru vremurile căcăcioase ce vor să fie.

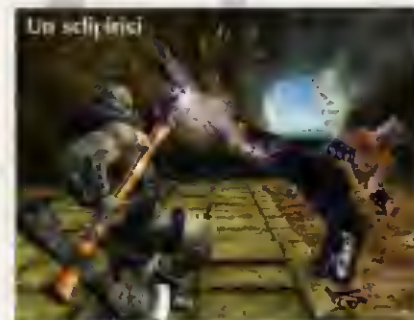
Grafica este extraordinară. Mă mir cum de mai puteam juca SoulCalibur II când eram înconjurat de toate minunățiile alea grafice. Mii de luminițe lumineau luminos primprejur, sute de scilipirici scilipiriceau când se plezneau armele între ele și pumnii în făci. Sunetele erau pe potrivă, iar tot jocul este magnific.

Evil rulz

Din păcate, nu poți juca pe partea Evil nici dacă vrei. Poți să faci doar ce este bine și frumos. Partea malignă din tine poate ieși la iveală doar când îi vei da omorul surorii mai mici sau lui Sebah. Că săracul Sebah nu le are nicicum la partea cu bătaia. Știe doar să dea indicații și să mănânce semințe. Dar asta este, și trebuie să ne descurcăm și cu asemenea incompetenți caftangii.

■ Koniee

Titlu	SoulCalibur II
Producător	Namco
Distribuitor	Namco
Calitate	★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	



larna asta

CHIP

și

**ultra
PRO**

**UltraPRO
Computers**

te țin lipit de calculator.....
..... de noul tău calculator!

**Te abonezi
și câștigi!**

Premiul 1

Sistem complet

1990\$

procesor boxed Intel Pentium 4 2400MHz, FSB800, HyperThreading, boxe Genius 5.1 Home Theater, carcasă Chieftec Midtower, Combo DVD-ROM+CDRW LG, floppy, fax modem Rockwell, HDD Seagate Barracuda 7200.7 SATA 120GB, 8MB buffer, placă de bază Gigabyte i875, memorie 512MB (2xKingmax DDR400), monitor TFT 19" AOC LM919, OS Microsoft Windows XP Home, placă video Gigabyte Radeon 9500, tastatură+mouse wireless Genius 2.4G

Premiul 2

755\$

AOC
EYES VALUE

2 x monitor TFT 19" AOC LM919

Premiul 3

145\$

GIGABYTE

3 x placă de baza Gigabyte IK-1100

Abonează-te până la **10 februarie 2004** pe **un an** de zile la revista **CHIP** și unul din premii poate fi al tău.



Pro Cast: Sports Fishing Game

Sebah ne-a prezentat într-un număr mai vechi Pro Bas Fishing 2003. Era acea aberație de joc în care, ca și în realitate, vedeai ce se întâmplă cu momeala în apă. Eu am pescuit mult la viața mea, însă niciodată nu m-am gândit să-mi montez o cameră de luat vederi pe fir. Poate e o idee bună. Plus că ar veni și mai mulți pești, că doar se văd la televizor, nu? Măcar această variantă de Xbox este ceva mai realistă, în sensul că plimbi momeala pe la botul animalului, însă acesta se uită extrem de nepăsător. Așadar nu prinzi nimic... exact ca-n realitate. Poți să pui tu momeala lu' pește că cei tăcuți se vor plimba pe lângă ea ca boul pe lângă friptură. Dacă vrei în schimb să te simți bine, te poți plimba cu harta și admira pixel shader-ele, vertex-urile și momelile din geantă. Problema este că jocul poate deveni pentru unii obsesiv. Incredibila indiferență a răpitorilor poate determina apariția dorinței de a le trezi un sentiment, ceva... măcar frică. Cum stocul de bolovani este redus, iar pe mal nu poți merge pentru a lua o dușcă la

Chemping, atunci poți alege cel mai greu și mai mare blincă cu care poți încerca să-i iei cu japca. Să nu te mire faptul că AI-ul peștilor nu este surprinzător de reușit, nici că voblerul tău aduce mai mult a avion decât a pește. Ceea ce ar putea să te mire după vreo 3 ore este faptul că ai prins o fătă, de fapt cel mai mic pește din tot lacul, pe care din spirit civic îl arunci înapoi. Câtă veselie, disperarea a luat sfârșit... în fine. Te poți apuca acum să încerci a-i prinde pe cei mai mari. Și pac, lansezi, îți arunci și camera de luat vederi, și dă-i, trage, fătăie voblerul.. Ca de obicei, nimic!

■ Locke

Titlu	Pro Cast: Sports Fishing Game
Producător	Capcom
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Calitate	★ ★
Consolă Xbox oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Trimite-talantul până pe data de 1 ianuarie 2004 și poți câștiga unul dintre cei 9 mausi testati în revistă!

Brands shown: RNS, FLAMINGO COMPUTERS, UltraPRO Pro Computers, FLAMINGO COMPUTERS, FLAMINGO COMPUTERS, FLAMINGO COMPUTERS, SAMSUNG, BECK Computers, RNS, RNS, FLAMINGO COMPUTERS.



Nume prenume: _____
 Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
 Localitate _____ Cod _____ Județ _____
 Telefon _____ e-mail _____

Pentru a participa la concurs trebuie să trimiteți o poștă electronică la: best@best.ro
 sau o poștă fizică la: Best Distribution
 110000 București, România
 Tel: 021-345.55.05

Disney's Magical Quest 2

GAME BOY ADVANCE

A fost odată ca niciodată un nene care conducea o ambulanță. În timpul liber desena. Într-o bună zi a desenat un soarece pe nume Mortimer. Cu timpul, Mortimer a devenit Mickey, iar nenea a devenit bogat. Aparent fără nici o legătură, în spațiul carpato-danubiano-pontic exista un popor care-i aștepta pe conaționalii celui care conducea ambulanța. Motive ar fi fost destule. Vecinul Vasile voia înapoi cazanul de juică luat de niște indivizi pe care nu i-am așteptat, dar care totuși au venit. Nevastă-sa, leica Safta, voia să-și mai vadă vițica arestată cu ocazia marii colectivizări din '53. Eu, mai umil, sătul de „Nu zaiet”, îl voiam pe Mickey Mouse. Și o ciungă dacă s-ar fi putut. N-a fost să fie.

Cincisprezece ani mai târziu, Mike (măcar numele e de american) mi l-a adus pe Mickey. Nu la televizor, ci pe GBA. Ce am văzut în momentele imediat următoare a fost o ciorbă tipică Disney Interactive. Se ia un individ care mustește de rea-voiență (în cazul nostru Baronul Pete) și i se dă un castel în gestiune, ce va fi folosit pentru „adăpostirea” unei fecioare (șoricica Minnie), răpită chiar de sub nasul unui alt individ, de data aceasta plin de intenții bune, dar mai mototol. Acest din

urmă perso-
naj este
Mickey „The
Cheese
Master”

„MOOOOUSE!!
Bineînțeles că
eroul nostru
este ajutat de
alții ca el.

Adică buni la
suflăt. Astfel,
pe parcursul
aventurii, îi

veți întâlni pe Pluto, Donald și niște
fantomе aruncate în stradă de către
pezevenghiul de Pete. Drumul către
feciorelnica Minnie și, inevitabil, către
infamul Pete este plin de primejdii
(întruchipate de niște cârcăieci agresivi)
și străbate, în ordine cronologică, un
cerc, o junglă, o casă băntuită și castelul
lui... Pete. Din fericire, Mickey are
soluția. Ajutat de un aspirator magic, de
un costum de speolog și de un cal,
folosit ocazional ca un tun (nu
îndrăznesc să mă întreb ce folosește
drept obuze), Mickey împarte dreptatea
în stânga și-n dreapta. Din când în
când, apar obișnuții „boși”, foarte ușor
de înfrânt (trebuie să le sari în cap).

Totuși, există o excepție: un nor care își

va găsi sfârșitul într-un aspirator
împrumutat de la Donald. Surpriza cea
mare a venit la sfârșit când, înainte să
pună mâna pe Pete, sârmanul Mickey a
trebuit să le mai administreze „boșilor”
o lecție de viață. Până la urmă, Mickey
l-a pus la respect pe Pete, în lumea de
dincolo de LCD a trecut o oră, iar eu nu
mai vreau să vină americanii. Vreau să
vină francezii să mi-l aducă pe Rahan.
Măcar el are cuțit.

■ cioLAN

Producător	Disney Interactive
Distribuitor	Capcom
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Calitate	



Câștigătorii lunii octombrie

La concursul **LEVEL** împreună cu **Best Distribution**, jocul Republic: The Revolution a fost câștigat de către Tudor Constantin din Timișoara.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Ubi Soft**, jocul Chessmaster 9000 a fost câștigat de către Trofin Alexandru din Iași.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Thrustmaster**, Ioan Roger-Adrian din București a câștigat un DVD+RGB Cable.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Vireal**, Nistor Ștefan din Bacău a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0240-413131 sau 0240-416778.





HardWare

NEC LCD1700NX

Utilitatea și spațiul destul de redus pe care un monitor mic și subțire îl poate ocupa pe un birou de lucru extrem de aglomerat, fie el și acasă, sunt clare, aproape de necontestat. Personal, m-am lovit de multe ori de această boală a birourilor supraaglomerate, cu o sumedenie de hârtii, hârtiuțe, ambalaje, produse, diferite plăci de toale, culorile, mași, telefoane, și nu în ultimul rând monitoare. Da, monitoare, mai nou m-am îndrăgostit de mult iubita funcție pe care tot mai multe plăci video o oferă, pe al său nume „dual display”. Dacă ar fi să revin la un singur ecran m-aș simți extrem de „înghesuit”. Noroc cu diagonalele astea mai mari. Că veni vorba de diagonale mari, ei bine, în cazul acestui monitor aș putea să mă declar mulțumit... deocamdată. Aici vorbim de o un ecran cu diagonală de 17 țoli pe care poate fi afișată o imagine la o rezoluție maximă de 1280 x 1024. Cât despre rata de refresh, nu prea avem de ce să ne legăm. Deși valoarea maximă este de 75 de Hz, în cazul monitoarelor TFT n-are nici contează... Ceea ce mă doare pe mine la aceste tipuri de monitoare sunt alte chestii. Printre ele s-ar număra unghiurile de vizibilitate, timpii de răspuns și valorile contrastului sau a strălucirii. Să le luăm pe rând.

La unghiurile de vizibilitate întâlnim valori amețitoare. Valori ale unghiurilor

de 170 / 170 de grade (vertical / orizontal) sunt printre cele mai mari de care ochiul meu a avut plăcerea să se bucure. Aceste valori sunt datorate unei noi tehnologii, „XtraView+ Wide Viewing Angle”, ce lucrează din greu pentru a încânta într-un fel sau altul privitorul. Tot același privitor (în acest caz, eu) nu prea este mulțumit de valorile pe care le obține la contrast și strălucire. Pentru cei mai puțin avizați, eu zic că un raport de 300:1 în cazul contrastului și o valoare de 200cd/m² în cazul strălucirii sunt doar valori medii, cu mici tente spre acceptabil.

Pot spune același lucru și despre timpul de răspuns. Aici, ecranul ne lovește cu o imagine nouă o dată la 30 de milisecunde. Din punct de vedere „office” pare o valoare acceptabilă, însă persoanele care preferă joacele rapide sau filmele vor sesiza un oarecare „delay”.

Denumire: LCD1700NX

Gen: Monitor Plat

Producător: Nec

Distribuitor: UltraPRO Comp.

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 609 EURO (fără TVA)

Calitate: 



Microsoft schimbă macazul

În grădina Microsoft încep să se simtă mișcări în care cu privire viitoare console Xbox2. Primul pas a fost făcut prin renunțarea la procesorul Intel, ce vor fi înlocuite cu unele fabricate de către IBM, iar al doilea pas constă în înlocuirea chipset-urilor grafice de la NVIDIA cu unele de la ATI. Și la capătul chipset-urilor (într-o refuzare) Microsoft dorește să facă schimbări. În acest sens s-a realizat un

parteneriat cu compania SIS, prin care aceasta din urmă se obligă să producă cipuri cu acest rol.



Noi orizonturi pentru distribuția SuSE

Contra sumei de 21 milioane de dolari, compania Novell s-a ales cu distribuția SuSE, una dintre cele mai utilizate distribuții Linux din Europa. În urma acestei manevre, compania IBM a devenit brusc interesată și degea a promis că va săni cu 50 de milioane de dolari investiții în compania Novell. Altfel spus, această operațiune nu stă prea bine în ochii celor de la Microsoft sau ai celor de la Red Hat.

Ca urmare, varianta 2 va fi ultima distribuție produsă de Red Hat, care se va rezuma de acum doar la variantele „pe firmă”.



Logitech Z-680 5.1 Multimedia Speakers

Senzații peste senzații, emoții peste emoții și amintiri peste amintiri. Acestea au fost efectele pe care le-am simțit în momentul în care am dat frâu liber sutelelor de wați pe care acest sistem audio îi trimitea „nervos” înspre mine. De unde atât entuziasm? Ei bine, în secunda doi mi-am adus aminte de o anumită zi din viața mea, trăită cu ceva ani în urmă, zi în care, împreună cu câțiva amici, mă aflam în fața unei scene imense, plină de fum și lumină, scenă pe care o anumită formație presta la greu. În acel moment simțeam că prind aripi. Era absolut demențial. Era un sound pe care îl percepeam cu tot corpul. Vibra absolut tot. Până și pantalonii de pe mine. Același efect l-am întâlnit și în cazul acestor

valori reprezintă puterea reală (RMS). Calitatea incredibilă a sunetelor se datorează în special sateliților care, grație modului în care sunt construiți, redau o gamă largă din spectrul frecvențelor înalte și medii. Z-680 poate fi conectat atât la computer, cât și direct la un DVD Player. Datorită decodurilor hardware Dolby Digital, Dolby Pro Logic II și DTS incluși, se obține o experiență surround

Logitech Z-680 dispune de un control center, prin intermediul căruia se pot configura diverși parametri de audiere, selectarea intrărilor audio, aplicarea de efecte (MPEG, Dolby Pro Logic II Movie, Dolby Pro Logic II Music, 6 Channel Direct, Stereo x2 sau Stereo) și, bineînțeles, ce e mai important (mai ales pentru vecini): volumul general. Tot pe acest control center se mai găsesc un conector pentru căști și un buton cu rol de Power/Stand-by. Controlul de la distanță al acestor parametri se poate realiza prin intermediul unei telecomenzi ce însoțește sistemul. Răspunsul în frecvență al lui Logitech Z-680 este cuprins între 35Hz și 20kHz. Din fericire, prețul prohibitiv al acestui sistem de sunet îi va salva pe mulți vecini de la surzenie.



pick hammer-e etichetate discret cu logo-ul firmei Logitech. Într-adevăr, nu se compară (ca putere) cu boxele pentru concerte, însă pentru un apartament este deja mult prea mult (indiferent de cât de înțelegători ar fi vecinii)!

Logitech Z-680 pompează 188 de wați din subwoofer, câte 62 de wați din fiecare satelit și 69 de wați numai din speaker-ul de centru. Bineînțeles, aceste

de-a dreptul incredibilă. Un alt lucru interesant îl reprezintă faptul că acest sistem audio poate fi conectat simultan la 3 surse de sunet, accesate la o simplă apăsare a unui buton.

Spre deosebire de foarte multe sisteme audio din această categorie,

Denumire: Z-680

Gen: Utilaj Industrial

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 565 EURO (fără TVA)

Calitate: 

Se acordă recompensă...

...celui care va oferi informații utile în trimiterea „bănușilor” virusilor MS32 și S04 la închisoare. După cum se știe, acești virusi au provocat pierderi financiare semnificative la nivel mondial. Recompensa merită de către Microsoft ajunge la 250 de mii de dolari. Alături de Microsoft la câștig are și Interpol și Serviciile Secrete Americane. Dintr-un

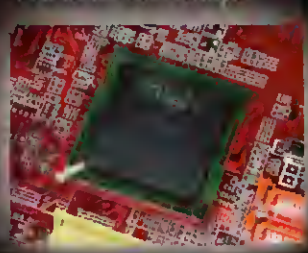
raport întocmit de către FBI reiese faptul că Biroul Federal detine indicii care pot duce la prinderea făptșilor.



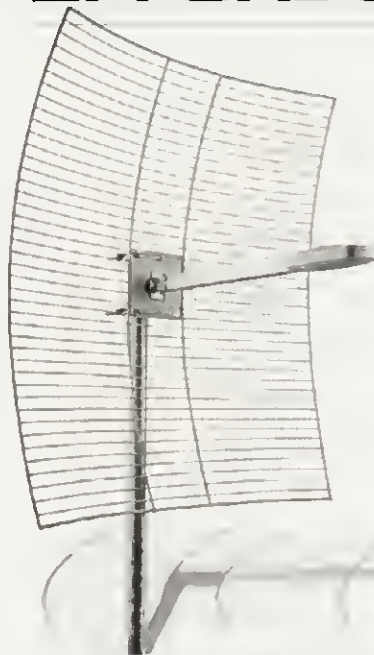
Intel lase la rampă cu un nou chipset

Compania Intel a dezvoltat numele viitorului chipset-ului va sufla în actualul i750 (Celeronwood), înlocuind să apară cândva în prima jumătate a anului viitor, noul chipset (Allanwood) va oferi suport complet atât pentru procesorele Intel Pentium, cât și pentru memoriile DDR2 în format dual-channel. Că în firmă Intel, se preconizează că în 2005 să apară și chipset-

ul Lakeport P, care va oferi suport pentru viitorul generatie de procesare Fujas, pentru al căror proiect cu placa de bază este utilizat sistemul LGA 775 (Land Grid Array).



2.4 GHz QLP Parabolic Antenna



La ora actuală, prețul dispozitivelor din domeniul transferurilor de date pe distanțe mari se ridică la asemenea sume încât nu oricine se poate apropia de așa ceva. Aici mă refer la transferuri de date la viteze foarte mari (de exemplu, prin fibră optică). Din momentul în care s-a descoperit această tehnologie a început o adevărată revoluție în domeniu. Din păcate,

reversul medaliei constă în costurile ridicate ce trebuie suportate în cazul în care se recurge la un astfel de tip de conexiune. Cu firele de cupru situația stă oarecum altfel. Costurile sunt mult mai mici și viteza de transfer este acceptabilă, însă distanța, „barierele” ce pot interveni în timpul instalării cablurilor și durata scurtă de viață sunt probleme care nu pot fi rezolvate.

O variantă ceva mai elegantă, din ce în ce mai utilizată și pe la noi, este folosirea undelor radio pentru transferul de date. Despre astfel de echipamente am mai avut ocazia să vorbesc în LEVEL, însă de fiecare dată a fost vorba de echipamente standard folosite în diferite încăperi, cu rază de acoperire de 300 – 350 de metri. Ce ne facem totuși în situațiile în care dorim să ne legăm la o rețea formată din PC-urile colegilor de școală sau de muncă, colegi aflați la o distanță de câțiva kilometri? În primă fază pare o chestie destul de complicată. Totuși, situația e mult mai simplă decât pare. Pentru început avem nevoie de două Access Point-uri și de două antene. În ceea ce privește Access Point-urile, acestea trebuie doar să știe să funcționeze în mod

Inter Building sau să știe Bridging, adică să știe să comunice între ele. Ratele de transfer pot varia în funcție de standardul în care lucrează. Spre exemplu, AP-urile ce folosesc standardul IEEE 802.11b pot furniza rate de transfer de 11/22 Mbps, iar cele cu IEEE 802.11g merg la o rată maximă de 54Mbps.

În ceea ce privește antenele externe, există modele și modele. În cazul de față avem la dispoziție o antenă parabolică ce funcționează pe frecvența de 2150 - 2700 MHz, cu un câștig de 24 dBi. La o asemenea valoare, distanța medie până la care această antenă poate funcționa optim este de 30 de kilometri în linie dreaptă, fără obstacole în cale.

Cu alte cuvinte, antena asta este perfectă în cazurile în care... „cables simply won't do”.

Denumire: CA PG24

Gen: Ultima speranță

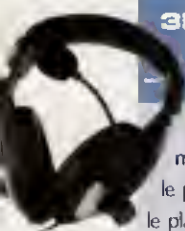
Producător: California Amplifier

Distribuitor: Elsaco Electronic

Telefon: 021-336.48.89

Preț: 106 EURO (fără TVA)

Calitate:



3D Sound Stereo HeadPhones

Gusturile în materie de muzică nu se discută. Unora le place un anumit gen, altora le place un volum mai ridicat. Indiferent de categoria din care face parte, a fost oarecum rugat de părinți sau de colegi să „dea naibii mai încet”, sau să renunțe la unele jocuri. Rezolvarea acestor probleme apare cu ajutorul acestei simple perechi de căști, care se pot ajusta în funcție de „textura” capului. Pentru comunicare se poate apela la microfonul inclus, uneori de un real folos.

Denumire: 3D Sound HN-750V-L

Gen: Câști cu microfon

Producător: N/A

Distribuitor: Quartz Computer

Telefon: 021-410.99.48

Preț: 5 EURO (fără TVA)

Calitate:



KME Transparent PC

Cuvântul „transparentă” este din ce în ce mai utilizat (mai ales în politică). Aceiași cuvânt caracterizează și această carcasă, de o transparență incredibilă – sistemul din interior poate fi analizat până în cel mai mic detaliu. Cireașa de pe tort o reprezintă mânușile din material textil ce însoțesc această carcasă. Cu mânuși, deci, și fără amprente pe „transparentă”. Cam ca în politică...

Denumire: Transparent PC

Gen: Naked PC

Producător: KME

Distribuitor: Quartz Computer

Telefon: 021-410.99.48

Preț: 85 EURO (fără TVA)

Calitate:



Logitech ClickSmart 820

Indiferent de condițiile de lucru, calitatea imaginilor rămâne neschimbată. Datorită senzorului CCD de 2,1 megapixeli se pot realiza fotografii „de familie” la o rezoluție maximă de 1700 x 1235 dpi. Imaginile pot fi stocate în memoria internă de 8 MB și pot fi vizualizate mai târziu pe ecranul LCD inclus. Camera poate fi folosită și pe post de Web Cam, caz în care devine foarte utilă în timpul unei conversații pe Internet.

Denumire: ClickSmart 820

Gen: Cameră foto digitală

Producător: Logitech

Distribuitor: Flamingo Comp.

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 179 EURO (fără TVA)

Calitate:



KWORLD Xpert TV-PVR PCI

Calitatea imaginilor diferă de la un producător de tunere la altul. În cazul de față calitatea imaginii este acceptabilă. Cea mai tare chestie este noua tehnologie S.R.P.O. (Schedule Recording in Power Off mode) – funcție ce operează numai pe un PC ce știe să „hiberneze” (cu WinXP). La o oră „I”, softul se activează, pomește PC-ul, înregistrează ce are de înregistrat, după care readuce PC-ul în starea de somn.

Denumire: Xpert TV-PVR PCI

Gen: TV Tuner

Producător: KWORLD

Distribuitor: Quartz Computer

Telefon: 021-410.99.48

Preț: 32 EURO (fără TVA)

Calitate:

CineMAU' aproape perfect

Experiența înghesuiei și a semintelor omniprezente în sălile de cinema va fi de acum complet diferită, înlocuind scaunele uzate și prea puțin comode cu încântarea fotoliului cu sprijinoare de picioare (vreo 4 perne sau măsuta de cafea) din sufrageria home-ului propriu și personal. Și pentru că această invenție era musai să aibă o denumire pentru elogiarea sa în fața vecinilor, i s-a spus simplu „Home Cinema”. Ulterior i s-a adăugat și controversatul Theater. Din multitudinea de produse dedicate acestui gen de petrecere a timpului pe care nu îl avem, am ales spre detaliere o mândrețe de boxe JBL cu o aromă de sistem mai exotică: Harman/Kardon. După achiziționarea unui nou film DVD, cei mai mulți dintre noi se reped acasă să îl introducă în unitatea dedicată acestui scop. În cazul nostru este vorba despre numita DVD25. Spre deosebire de un player obișnuit, în cazul acesteia întâlnim opțiuni ceva mai rafinate (VCD, DVD, CDA și MP3). Pentru a stăpâni toată herghelia de funcții ale acesteia, ni se pune

la dispoziție un ecran LCD ce afișează mândru toți parametrii funcționării, parametri a căror setare se poate face ușor cu telecomanda iluminată (lucru util în întunecimea camerei). Odată decodat, semnalul este trimis spre un aparat cu funcții de procesare atât pe partea de sunet, cât și sub aspectul video. AVR2550 este produs de aceeași companie americană (H/K) și nu este nimic altceva decât un „mic” amplituner. Chiar dacă la vederea conectorilor săi vă poate apuca amețeala, nu e cazul să panicați. Manualul ce-l însoțește poate concura cu succes dicționarul limbii române (DEX). Ca și în cazul unității DVD, controlul se face de la butoanele de pe panoul frontal, dar și din telecomandă; opțiunile sunt însă ceva mai multe aici. Decodarea audio include Dolby Prologic, DTS și Logic 7, iar dacă vă plictisiți de film puteți asculta posturile de radio preferate de pe frecvențele FM sau AM. Pentru a vă da seama la ce este util un astfel de aparat, lista cu dispozitive ce pot fi conectate la el conține DVD, CD Player,



casetofon sau orice alt dispozitiv digital sau nu. Pe partea audio, cele două piese menționate se bazează pe un set de boxe JBL 5.1, cu o putere amețitoare de 350 de wați și o fidelitate de invidiat. În ciuda vecinilor (sau de dragul lor), aceste scule vă vor țintui cu siguranță în fața televizorului.

■ Bogdan S

Denumire: AVR2550 + DVD25 + SCS20

Gen: stație cu DVD player și multe boxe

Producător: Harman/Kardon + JBL

Distribuitor: Flamingo Computers

Telefon: 021-222.50.41

Preț: 395+429+419 EURO (fără TVA)

Calitate:



**Vrei un scanner bun?
Alege un Plustek**



Optic Slim M12
A4 Sheetfed
600 dpi hardware
48 bit
USB 2.0



OpticSlim 1200
A4 Flatbed Ultra Slim
600x1200 dpi hardware
48 bit
USB 2.0



OpticPro 5T24
A4 Flatbed
Adaptor de transparență
1200x1200 dpi hardware
512 KB Buffer
USB
Licență Corel Draw



K Tech Electronics

București, Calea Griviței 397,
Tel.: 021-224.45.35,
Fax: 021-224.55.86
Email: office@ultrapro.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro

CURSA DE MAUȘI OPTICI

MOUSE IN HOUSE



❖ Dacă ar fi să analizăm puțin istoria computerelor din momentul în care au luat naștere și până în ziua de azi, am rămâne muți de uimire la câte chestii interesante am afla sau câte faze le-a debitat unora imaginația până să se ajungă la formele și tehnologia actuale. Bineînțeles, acestea nu se vor opri aici. Datorită tehnologiilor de care dispunem, viteza de dezvoltare a crescut considerabil.

Că tot ziceam de lucruri vechi, unul dintre componentele de bază în interfața om – mașină este mausul. Primul astfel

de dispozitiv a luat naștere în anul 1964, era construit din lemn, afișa o formă pătrășoasă și avea în dotare un singur buton. Principiul de funcționare era oarecum asemănător șoricilor cu bilă de astăzi. Diferența era că nu avea în dotare bila în cauză, ci se folosea de două roțițe ce făceau contact direct cu suprafața de rulaș. De atunci, mașii au fost modificate în fel și chip, forme, culori, număr de butoane și roțițe de scroll.

Recent a apărut însă o altă specie de mașii, care folosesc o tehnologie nouă, ce nu mai implică tot soiul de biluțe sau

roțițe, mișcarea dispozitivului fiind interpretată electronic de un senzor optic mult mai precis și mult mai simplu de întreținut. Tot în ideea de confort au fost creați mașii fără fir. Aceștia folosesc unde radio și funcționează la distanțe mici. Ce mai,ăștia wireless sunt ca lumea, gamerii știu de ce!

Și-acum, gata cu blabla-ul. Fiți pe fază, că începe cursa de mașii optici, dar nu vă lăsați pe tânjală! (La pagina 58 este un talon pe care îl completați și poate că unul dintre acești rozători optici se va lăfăi pe birourile voastre!)

CLASA MINI

A4Tech MOP-17

Rezoluție: 400 CPI + culoare
 Număr butoane: 3 + prompt în comenzi
 Lungime fir: 180 cm – dimensiune
 Tip conectare: PS/2

Nota LEVEL:	6,13
Performanță:	7,83
Design:	7
Distribuitor: RHS Company	
Telefon: 021-331.00.67	
Preț: 10,5 USD (fără TVA)	

În deschidere, am un mic anunț de făcut. Pe durata acestui test vă recomand (dacă este cazul) să scoateți pisica din cameră sau să o trimiteți la plimbare. Primul șoricel ce intră pe scenă face parte din categoria mini. Acest maș poartă o haină albastruie, cu mici elemente argintii, realizată de casa de modă A4Tech. Datorită dimensiunilor acestuia, se pretează persoanelor cu mâini mai mici sau utilizării împreună cu un notebook atunci când ne aflăm într-o delegație pe la prieteni. Datorită roțiței de scroll foarte silențioase, navigarea pe Internet devine o plăcere.



BenQ M101

Rezoluție: 400 dpi + design
 Număr butoane: 3 + cablu lung
 Lungime fir: 170 cm - rotiță scroll
 Tip conectare: USB

Nota LEVEL:	5,91
Performanță:	7,25
Design:	8
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 11,9 USD (fără TVA)	

Următorul concurent face parte din aceeași clasă „mini” datorită vârstei fragede. Tânăr, tânăr, dar voinic. În acest caz, concurentul este ceva mai rotund la față, are o culoare metalizată și un nas/buton ce stă tot timpul aprins, indiferent dacă înainte a petrecut sau nu cu prietenii. Deși este cel mai mic maus din comparativ, oferă un feeling plăcut în folosire, în special în aplicațiile de birou. M101 mai are încă 3 frați perfect identici, diferența dintre ei constând în culoarea tricoului.



Logitech M-RAA93

Rezoluție: 400 dpi + wireless
 Număr butoane: 3 + gentuță de transport
 Lungime fir: Wireless + design
 Tip conectare: USB

Nota LEVEL:	6,29
Performanță:	7,83
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: N/A	

Ultimul concurent la secțiunea mini vine tocmai din Canada. Din punct de vedere fizic, ni se confirmă zicala că în zonele de munte se trăiește mai bine. Probabil puritatea aerului și alimentația sănătoasă au făcut din acest maus unul mai deosebit. Are un aspect exterior foarte îngrijit, foarte asortat, însă are și unele probleme de zgomot create de urechiușe (probabil a fost urecheat de mic). La câte năzbâtii a făcut, a rămas și fără codiță. Conectarea la PC se face wireless, vârful codiței conectându-se la un port USB.



CLASA ADOLESCENȚI

A4Tech SWOP-48 Big Thumb

Rezoluție: 800 CPI + ergonomie
 Număr butoane: 3 + rezoluție
 Lungime fir: 120 cm + silențios
 Tip conectare: USB-PS/2

Nota LEVEL:	8,61
Performanță:	8,33
Design:	8
Distribuitor: UltraPRO Computers	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 12 EURO (fără TVA)	

Odată cu acest concurent, trecem la o altă categorie de vârstă. Aici se observă deja alte linii și o gândire mult mai matură din toate punctele de vedere. În cazul de față avem de-a face cu un maus ce a suferit câteva „malformații” în ceea ce privește aspectul exterior. Pe una din părțile laterale dispune de o mică fantă ce permite utilizatorului să-l strunească mult mai lejer în timpul lucrului. Pentru prima oară în maratonul nostru întâlnim un concurent ce dispune de un adaptor ce îi permite să se conecteze la computer fie pe PS/2, fie pe USB.



Logitech MX310

Rezoluție: 800 dpi + precizie
 Număr butoane: 6 + silențios
 Lungime fir: 170 cm + culoare
 Tip conectare: USB-PS/2

Nota LEVEL:	7,26
Performanță:	9,33
Design:	8
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-2225041	
Preț: 29 EURO (fără TVA)	

MX310 este unul dintre cei mai deștepți șoareci din această categorie. Juriul a fost plăcut impresionat de prestația sa la probele numărului de butoane, a conectării duale (USB/PS2) și a capacității de procesare a unei imagini cu 4,7 megapixeli pe secundă. Amplasarea butoanelor laterale este foarte bună, neexistând posibilitatea ca acestea să fie apăsate din greșală atunci când mausul este mutat pe sus, la propriu. În acest caz, putem trage concluzia că în jocuri sau la navigarea pe Internet MX310 obține rezultate remarcabile.



Microsoft IntelliMouse Explorer

Rezoluție: 800 dpi + ergonomie
 Număr butoane: 5 + software
 Lungime fir: 180 cm – greutate
 Tip conectare: USB-PS/2

Nota LEVEL:	7,17
Performanță:	9,41
Design:	7
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 34 EURO (fără TVA)	

MS Industrial MM-600T

Rezoluție: 500 dpi + durabil
 Număr butoane: 3 + rezoluție dinamică
 Lungime fir: 130 cm – design
 Tip conectare: PS/2

Nota LEVEL:	6,11
Performanță:	8,50
Design:	6
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 9,13 USD (fără TVA)	

Samsung OMS3PB

Rezoluție: N/A + culoare
 Număr butoane: 3 + greutate
 Lungime fir: 180 cm – roțiță scroll
 Tip conectare: PS/2

Nota LEVEL:	6,01
Performanță:	7,50
Design:	8
Distribuitor: DECK Computers	
Telefon: 021-4343400	
Preț: 9,36 USD (fără TVA)	

CLASA ADULȚI

A4Tech RFSOP-35

Rezoluție: 400 dpi + direct reîncărcabil
 Număr butoane: 3 + se încarcă rapid
 Lungime fir: Wireless – necesită fir la încărcare
 Tip conectare: PS/2

Nota LEVEL:	5,43
Performanță:	6,66
Design:	7
Distribuitor: RHS Company	
Telefon: 021-331.00.87	
Preț: 24,2 USD (fără TVA)	

La un asemenea nume, avem și un șoarec pe măsură. Pe cât îi este de lung numele, pe atât de mare îi este și corpul. Într-adevăr, cei cu palmele mari se vor bucura din plin să lucreze cu acest maus. Principala lui calitate este realizarea unei colaborări de succes și de foarte lungă durată între om și mașină. Tot la acest concurent avem parte și de o premieră în ceea ce privește materialul antiderapant, aplicat în zonele cheie. Poziționarea celor două butoane laterale este foarte bună, însă sunt mult prea sensibile.

Datorită aspectului său, acest maus dă impresia de putere, de rezistență, de sobrietate. O fi oare din cauza denumirii, MS Industrial? O fi oare pentru uz industrial? S-ar spune că acest maus este făcut pentru lucrări foarte grele. Vă imaginați probabil un mediu cu mult praf, zgomot, frig, umezeală și cu un individ nervos, înconjurat de utilaje, care dă la greu clici pentru că nu știu ce pompă hidraulică nu are suficientă presiune... Posibil să existe și acest scenariu, însă cu siguranță acest maus nu te va lăsa la greu, indiferent de conjunctură.

Primul lucru care îmi vine în minte când privesc acest șoricel este cuvântul *grăție*. Nu știu exact din ce motiv, probabil datorită formei asemănătoare unei siluete feminine. Sau datorită culorii albe, cu puternice semnificații de puritate? Tot ce e posibil. Totuși, acest maus inspiră încredere. Și pentru a dovedi acest lucru, este singurul dispozitiv de acest gen ce are o garanție de 3 ani de zile, ceea ce denotă calitate și încredere. Din păcate, roțița de scroll este destul de gălăgioasă, în special în momentele în care se abuzează de bunătatea ei.

Mda, am trecut la altă clasă. Clasa celor mai copti la minte. Clasa celor ce trăiesc pe propriile picioare, au un venit sigur, cu alte cuvinte, nu depind de nimeni. Acesta e avantajul de a fi adult. Acest maus este fără fir, are un design foarte matur, însă tot nu se poate dezlipi de portul USB. Deși baza o are pe PS/2 și este wireless, în caz de nevoie se poate apela la bunul USB să îl ajute cu puțină tensiune pentru baterii. După o repriză consistentă de energizant, mausul cu forțe proaspete este gata să dea piept cu dușmanul.



A4Tech RFSOP-48

Rezoluție: 800 dpi + 4 baterii reîncărcabile
 Număr butoane: 3 + receptorul se comportă
 Lungime fir: Wireless ca un încărcător
 Tip conectare: USB-PS/2 + confortabil

Nota LEVEL:	6,57
Performanță:	8,33
Design:	8
Distribuitor: RHS Company	
Telefon: 021-331.00.67	
Preț: 24,2 USD (fără TVA)	

BenQ M301

Rezoluție: 800 dpi + feeling
 Număr butoane: 5 + număr butoane
 Lungime fir: Wireless – pretențios la suprafața
 Tip conectare: USB-PS/2 de lucru

Nota LEVEL:	5,91
Performanță:	7,25
Design:	8
Distribuitor: ProCA România	
Telefon: 021-323.82.00	
Preț: 26,5 USD (fără TVA)	

Logitech MX700

Rezoluție: 800 dpi + design
 Număr butoane: 8 + precizie
 Lungime fir: Wireless – preț
 Tip conectare: USB-PS/2

Nota LEVEL:	7,57
Performanță:	9,66
Design:	10
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 79 EURO (fără TVA)	

Deși face parte din aceeași familie, RFSOP-48 e ceva mai șmecher. Conștient de faptul că nu mai vrea să fie pecetluit cu un fir, el vine în pachet cu două seturi de acumulatori. În acest mod, un set este forjat, în timp ce celălalt este la reîncălzire în baza wireless-ului, și tot așa. Pentru că asta nu era suficient, mausul nostru și-a mai tras și o freză ergonomică, să dea exemplu tinerilor fără experiență. Distanța maximă în care comunicarea între cele două echipamente este considerată optimă atinge 2 metri.

Spre deosebire de mulți alții, acest M301 este unul dintre cei mai eleganți mausi care s-au perindat pe podiumul nostru. În acest sezon, BenQ a hotărât să îmbrace acest șoricel într-un costum ceva mai relaxat, fără prea multe briz-brizuri, cu niște culori mai odihnitoare, dar în aceeași măsură foarte cochet. Dispozitivul radio de recepție se asortează perfect nuanței, ba chiar mai mult, dispune de un beculeț ce semnalizează orice activitate a mausului.

În cele din urmă, am ajuns la ultima piesă din puzzle sau, mai bine zis, la veterarul testului. La modul în care se prezintă la capitolul dotări, design sau ergonomie, acest maus sparge toate tiparele cu care ne-am obișnuit până acum. Forma în care este construit, numărul uriaș de butoane și sistemul wireless (care în același timp este și încărcător) au funcționat în testul nostru fără probleme. Spre deosebire de ceilalți concurenți, MX700 dispune de un indicator ce se activează în momentul în care cantitatea de energie din acumulatori este foarte mică.



Nume	Conectare	Notă acroți	Rezoluție	Notă design	Notă ergonomie	Notă performanță	Nota Level
Logitech MX 700	ambele	9	800 DPI	10	9	9.66	7.67
Logitech MX 310	ambele	9	800 DPI	8	8	9.33	7.26
Microsoft IntelliMouse Explorer	ambele	8	800 DPI	7	7	9.41	7.17
A4Tech SWOP48	ambele	8	800 CPI	8	8	8.33	6.61
A4Tech RFSOP48	ambele	8	800 CPI	8	8	8.33	6.57
Logitech Cordless Optical Mouse	USB	9	400 DPI	7	7	7.83	6.29
A4Tech MOP-17	PS/2	8	400 CPI	7	6	7.83	6.13
MS Industrial MM-600T	PS/2	7	500 DPI	6	5	8.50	6.11
BenQ Optical Mini Mouse	USB	7	400 DPI	8	6	7.75	6.01
Samsung OMS3B	PS/2	4	800 DPI	8	7	7.50	6.01
BenQ M301	ambele	6	800 DPI	8	8	7.25	5.91
A4Tech RFSOP35	PS/2	8	800 DPI	7	7	6.66	5.43

Scăpați din cursă

Șoarecii în discuție au fost alergați pe diferite suprafețe și tipuri de pad-uri. Primul și cel mai simplu a fost pad-ul acoperit cu material sintetic, urmat de două modele de pad-uri din plastic: unul simplu, de culoare neagră, iar celălalt imprimat cu o fotografie. Următoarea cursă a fost formată dintr-o suprafață acoperită cu o coală de hârtie albă. În fine, testul s-a terminat cu alunecări pe două pad-uri mai speciale, unul acoperit cu sticlă, iar celălalt fabricat din metal.

Nu vreți să auziți prin ce-au trecut mașii ăștia: desktop-uri de Windows XP în toate rezoluțiile imaginabile, Photoshop 6.0 și CorelDraw 9.0 dar, evident, „bucuria” testului au fost FPS-urile (Counter-Strike – a fost un headshot show de milioane –, Call of Duty și Halo) și strategiile (Empires: Dawn of the Modern World și Commandos 3: Destination Berlin).

■ Bogdan S

GET MOBILE

Sony Ericsson T630

Noul model T630 este cel mai recent telefon Sony Ericsson ce a fost lansat pe piața mobilelor GSM. Per ansamblu, T630 este un model „copiat” după T610, lansat cu ceva vreme în urmă, la care s-au adus îmbunătățiri majore în ceea ce privește aspectul exterior, display-ul mai performant, suportul pentru Yahoo! Business Messenger și interconectarea acestuia într-o rețea prin intermediul unor noi funcții wireless incluse. Sony Ericsson T630 este un model tri-band, are o cameră digitală CIF inclusă și un ecran color pe 16 biți. Atenția acordată de către producător camerei foto se concretizează în

funcția Quick Share. Aceasta devine extrem de importantă în momentul în care utilizatorul dorește să arate o imagine unor prieteni, familiei sau unor colegi. Prin simpla apăsare a doar două butoane se poate obține o fotografie care va fi transmisă automat destinatarilor prin

intermediul porturilor bluetooth, infra-roșu, unor mesaje multimedia (MMS) sau prin poștă electronică.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	102 x 43 x 17 mm
Greutate:	92 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 750 mAh
Stand-by:	aproximativ 315 ore
Talk time:	maxim 14 ore



Sendo X

Ca orice alt telefon de ultimă generație ce se respectă, și acest terminal mobil are incorporată o cameră foto digitală. Aceasta dispune de zoom 4x și de funcții de reducere a efectului de ochi roșii. Sendo X este un telefon construit pe platforma folosită de Nokia pentru telefoanele din seria 60. De aici rezultă faptul că Sendo X a moștenit cu succes o sumedenie de calități și facilități. Pentru a întregi lista acestora, producătorii s-au ocupat mai îndeaproape de tot ce ține de sunet și audiere. În acest sens, telefonul conține un sistem polifonic foarte performant intitulat „dual acoustic chamber speaker system”. Acest sistem iese în evidență în momentul în care se folosește telefonul

pe post de MP3 player. Pentru că veni vorba de MP3-uri, capacitatea de stocare atribuită acestui segment este de 32 de MB. Bineînțeles, această memorie poate fi expandată cu ajutorul card-urilor SD sau MMC.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	110 x 49 x 23 mm
Greutate:	120 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Nokia 7700

După lansarea deja celebrului N-Gage, compania Nokia nu a stat prea mult pe gânduri și a scos pe piață un nou dispozitiv menit să întregască această serie. Nokia 7700, ca de altfel întreaga serie 90, are la bază sistemul Symbian. În mod cu totul special, 7700 oferă un număr foarte mare de facilități și de opțiuni, unele dintre ele fiind prezente în premieră pentru telefoanele Nokia. Una dintre cele mai importante este ecranul de tip touch-screen ce are o rezoluție maximă de 640 x 320 pixeli. Pe lângă acesta, telefonul mai conține și o cameră VGA digitală, un radio FM, opțiuni de MMS și EDGE și, nu în cele din urmă, suportul pentru card-uri MMC.

Nokia 7700 dispune de o memorie totală de 64 de MB, însă doar 25 dintre ei sunt disponibili după bunul plac al utilizatorului. Dacă voi credeți că nu sunt suficienți, puteți să apelați la cardul MMC de 64 de MB ce se vinde împreună cu telefonul. Acesta poate fi folosit pentru a stoca diferite tipuri de fișiere.

Acest telefon are trei moduri de operare: normal, flight și office. În modul flight absolut toate activitățile „radio” sunt oprite, telefonul fiind folosit doar pentru MP3 Player, FM Radio, AAC, PIM sau Bluetooth.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	134 x 80 x 22 mm
Greutate:	183 g
Display:	Touch screen - 65000 culori
Rezoluție Display:	640 x 320 pixeli
Tip acumulator:	Li-Po 1300 mAh
Stand-by:	până la 10 – 11 zile
Talk time:	maxim 4 ore



■ Bogdan S

Service autorizat

Kerekes Felix – @

Am o problemă cu TV-Out-ul și anume că se vede alb-negru. Recent însă am observat că dacă îmi restartez calculatorul imaginea de pe televizor se vede în culori. Atunci când îmi intră în Windows (2000) nu mai apare nimic pe televizor sau se vede alb-negru în cazul în care am activat al 2-lea monitor (TV) din Display Properties la tab-ul Settings.

R: Problemă gravă; nu mi-ai spus ce model de placă grafică este montată în PC-ul tău. Să presupunem că ai avea o placă NVIDIA. În acest caz, încearcă pentru început să-ți instalezi cele mai noi drivere (pe CD-ul de luna aceasta găsești cel mai recent Detonator pentru Win2K/XP). După instalare încearcă să treci TV-ul în mod „Clone”, adică să îți afișeze aceeași imagine ca și pe monitor. Dacă nici așa nu obții un rezultat pozitiv, treci pe modul output TV-only din Device Selection. Dacă nici așa nu ai culori, asigură-te că modul de codare video din tab-ul Format este PAL. Dacă tot nu primești nici un rezultat pozitiv, încearcă să faci rost de un alt cablu adaptor de la S-Video la RCA. Eventual, încearcă mai multe modele de cablu adaptor.

Radu Gruia – @

Mi-am instalat Windows XP Professional dar am două mari probleme!!! După ce stau puțin pe Internet sau chiar dacă ascult muzică sau orice altceva mi se blochează calculatorul din senin, când mi-e lumea mai dragă! Trebuie să dau reset de vreo 7 ori pe oră. Mai rău, uneori mi se blochează și nici nu mai intră în Windows, îmi dă un ecran albastru și se resetează automat. Nici în Safe Mode nu vrea! Am formatat de vreo 4 ori hard-ul și după o lună tot la fel, mi-am schimbat hard-ul, iar pe asta nu vreau să-l mai formatez. Am un AMD Athlon XP 1600 la 1,4 GHz, GeForce 2 cu 64MB, 512 MB RAM DDR 333, placă de bază Matsonic MS8137C, HDD 80 GB Seagate Barracuda 7200 RPM, CD-Rom Samsung 52X, CD-RW Samsung 24-10-40X, placă de rețea Realtek și un TvTuner Wayjet.

R: Problema ar putea fi legată de memorii. Încearcă să setezi memoriile pe SPD (opțiune din BIOS). Un timing

setat greșit poate genera diverse probleme, mai ales dacă respectivele module de memorie nu sunt identice sau nu sunt produse de aceeași firmă. În cazul în care nu reușești să rezolvi nici așa problema, încearcă să scoți de pe placa de bază câte un modul de memorie și să repornești PC-ul. Astfel poți să afli mai exact care modul îți face probleme și, eventual, să îl schimbi dacă mai este în garanție.

Fii atent și la temperaturi. Simptomele îmi spun că pe procesorul tău coolerul este fie prea mic, fie montat incorect.

Titus Ardeav – @

Am un AthlonXP 1600+, S12 DDR Ram 266MHz, RADEON 8500, 64MB DDR, un Segate Barracuda la 80GB și folosesc Windows XP.

1. De ce nu mi se închide PC-ul, după ce-i dau Turn Off, se închide pentru 2 secunde și pornește iar, fiind nevoie să-l închid manual. Ce e curios e că se întâmplă doar uneori, 3 săptămâni da, 2 nu, și tot așa. Care ar putea fi problema?

2. Mai am un HDD de 40GB Maxtor, care nu mi-l mai vede Windows-ul sau alte programe, dar îl vede BIOS-ul. Știu că are probleme și bad-uri, dar aș putea să separ o parte din el și să-l pot folosi pe slave?

3. Trebuie să apară Half-Life 2. O să-mi meargă? Ar fi o opțiune să schimb placa video la un RADEON 9600 sau 9500, care am înțeles că se descurcă bine datorită tehnologiei DirectX9, dar au scoruri relativ mici în 3DMark2001, sau un GeForce4 Ti4200 cu tehnologie DirectX8, care scoate scoruri f. bune în

3DMark2001, dar nu știu dacă poate duce HL2-ul sau jocurile care o să urmeze. Sau să nu schimb nimic că oricum a început să se schimbe toată tehnologia computerelor, apar procesoarele de 64 biți, plăcile grafice nu vor mai fi pe AGP, se va introduce noul slot PCI, HDD își schimbă și ele statutul... deci, configurația asta mă mai ține, pentru HL2, și ce o să urmeze în următoarele 6-9 luni?

R: 1. Eu am scăpat de problema asta cu niște update-uri ale Windows-ului.

2. Problemele legate de HDD-urile cu bad-uri pot fi de două feluri. Adică se pot sau nu rezolva. Dacă ai idee cam în ce parte a HDD-ului se află zona de bad-uri, încearcă să boot-ezi în DOS, după care să rulezi un PQMagic de DOS. Cu ajutorul lui poți să îți crezi o partiție pe respectivul HDD până sau după zona de bad-uri, după care dai un format. Dacă sectoarele de bad-uri sunt împrăștiate pe tot Hard Disk-ul, atunci mare lucru nu prea ai ce să-i faci.

3. Da, într-adevăr, la un moment dat o să apară și Half-Life 2, care, stai liniștit, o să ruleze pe placa ta video, însă cu un frame rate care va tinde spre zero. De aceea îți recomand să faci un upgrade.

Chestia asta cu tehnologiile ce vor apărea este oarecum cu cântec. Întotdeauna producătorii își pun probleme în momentul în care doresc să lanseze ceva nou. Oare se mai oferă suport pentru vechile produse, se mai asigură compatibilitatea între ceea ce a fost și ceea ce va apărea? Până în momentul apariției noilor tehnologii care, apropo, nu vor veni toate deodată, merită făcut orice alt upgrade necesar până în momentul respectiv.

■ **Bogdan S**





CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell

Din ce s-au inspirat producătorii jocului XIII?

- a. benzi desenate ☐
- b. film ☐
- c. videoclip ☐

Nume, prenume:

Str. Nr. Et. Sc. Ap.

Localitate: Jud. Județ

Telefon: E-mail:

Răspunsul tău este înregistrat în baza de date a jocului XIII. În orice moment.

Desigur! În orice moment! Pentru a participa la concursul Tom Clancy's Splinter Cell, trebuie să completezi și să trimiți formularul de înregistrare până la 15 decembrie 2003.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Tacticalboard

Ce clasă de produse hardware face obiectul testului comparativ din acest număr LEVEL?

- a. plăci video ☐
- b. boxe ☐
- c. mousi ☐

Nume, prenume:

Str. Nr. Et. Sc. Ap.

Localitate: Jud. Județ

Telefon: E-mail:

Răspunsul tău este înregistrat în baza de date a jocului XIII. În orice moment.

Desigur! În orice moment! Pentru a participa la concursul Thrustmaster Tacticalboard, trebuie să completezi și să trimiți formularul de înregistrare până la 15 decembrie 2003.

INTERFILM

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un tricou

Cine este actorul care interpretează rolul principal în filmul The Medallion?

- a. Sergiu Nicolaescu ☐
- b. Jackie Chan ☐
- c. Bruce Lee ☐

Nume, prenume:

Str. Nr. Et. Sc. Ap.

Localitate: Jud. Județ

Telefon: E-mail:

Răspunsul tău este înregistrat în baza de date a jocului XIII. În orice moment.

Desigur! În orice moment! Pentru a participa la concursul Interfilm The Medallion, trebuie să completezi și să trimiți formularul de înregistrare până la 15 decembrie 2003.

EVERYTHING AT ONE PLACE

from mastering to replication...

DVD5, DVD9, DVD10



...we will be your partner in CD and MC manufacturing in the future too.

**MERRY CHRISTMAS
AND HAPPY NEW YEAR!**

/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.



H-8011 Szekesfehervar, P.O. 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



a. Mona Sax
b. Jane Doe
c. Kylie Minogue

Name:
 SSN: RA: BA: FC: AG:
 Location: Conf: Isoli:
 Title: Email:

© 2004 by the American Psychological Association or one of its allied publishers. This article is intended solely for the personal use of the individual user and is not to be disseminated broadly.

VIREAL

Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

- a. 300 x 600 dpi ☐
- b. 1280 x 1024 dpi ☐
- c. 1600 x 1200 dpi ☐

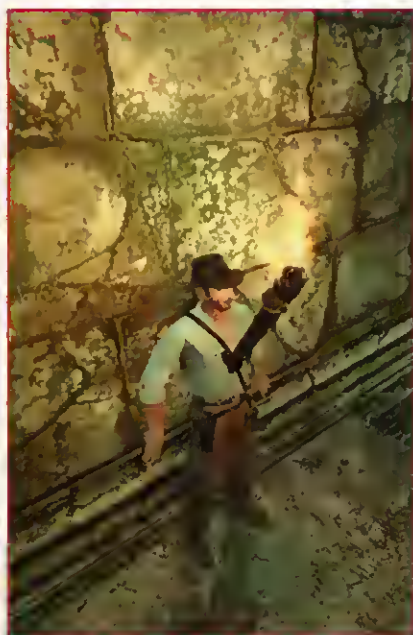


Name: _____
 Address: _____
 City: _____ State: _____ Zip: _____
 Phone: _____
 E-mail: _____

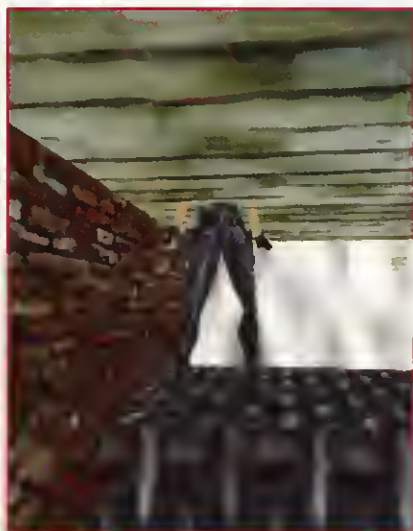
ONLINE LEVEL

www.level.ro

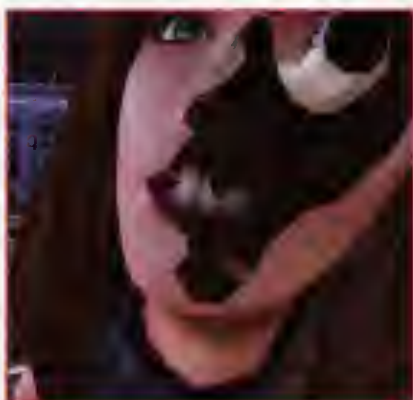
Log on undernet_irc: #LeVeL



Lumina chiar vine din interiorul nostru!
Imagine trimisă de Daian Andrei.



Dacă picioarele sunt faine, la ce ne mai trebuie fața?!
Imagine de la Daian Andrei.



Scary Movie IV.
Imagine primită de la Morar Calin.



Jucători avem, steaguri avem, nu avem minge și nici spectatori.
Imagine primită de la Sajgo Robert.



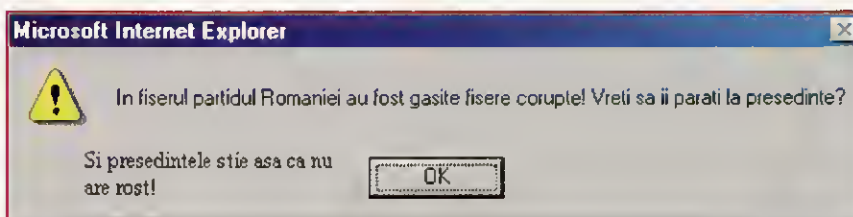
Minunile lui DirectX 9 în renderizarea apei. Minunat!
Imagine primită de la LUPU_TEAM.



Și, uite așa, tehnologia avansează până când monitoarele vor fi parte integrantă a pereților.
Imagine primită de la Liviu Ciobanu.



E frumos în natură, dar parcă ar trebui să fie și o mașină pe aici. Cel puțin despre asta era jocul!
Imagine primită de la Lord Death.



Până și calculatorul știe de corupție. Imagine trimisă de EmlnEm13.

Câștigătorul din acest număr este Daian Andrei.

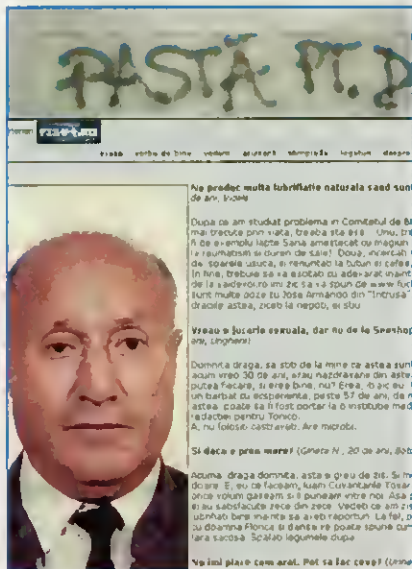
Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

WWW.

Vaidevoi.ro

www.vaidevoi.ro

Într-o lume în care toate telenovelele se termină cu bine, într-o țară plină de miliardari în dolari, niște unii au tupeul să ne spună adevărul în față: "vai de voi, mă amărăților!". Un site care dovedește încă o dată că românul, atunci când e sărac și cinstit, are o poftă nebună să facă haz de necaz. Și de data asta hazul e pe măsura necazului. Un site ca un lan de porumb, cu ditamai știuleții pregătiți pentru diverși și diverse, dar mai ales pentru cei care ne calcă pe nervi. Se știu ei...



Deep Thoughts by Jack Handey

hutchville.com/jack_handey.shtml

"It takes a big man to cry, but it takes a bigger man to laugh at that man", s-a trezit spunând într-o bună zi Jack Handey. Și de atunci, omul nostru spune tot ce gândește, scoate cărți cu toate maximele pe care a reușit să le conceapă și face o groază de bani. Noi citim și râdem. Orice e posibil...

Bubblewrap

www.files4fun.de/funonline/bubblewrap.swf

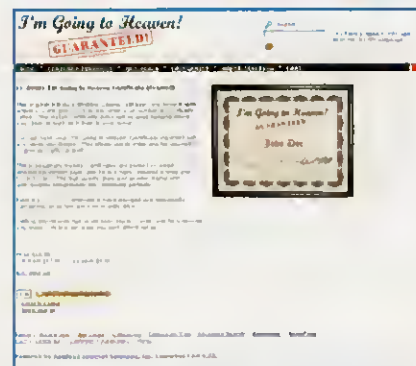
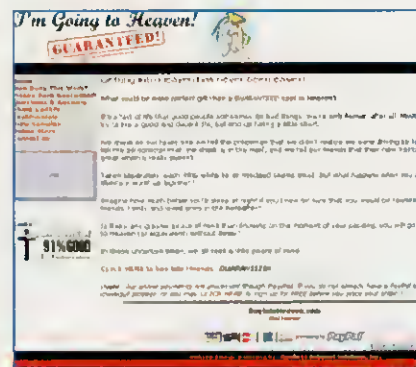
Deci, dom'le, am o problemă! Nu mă pot controla... Când văd formele alea dumnezeiești, atât de rotunde și perfecte, trebuie să pun mâna pe ele! Când le simt așa de pline și tari, îmi vine să le apăs, să le fac ceva, să le sparg! Le aud apoi cum pocnesc și suieră și mai vreau! Mai vreau!!! Transpir și mai dau un pic cu mouse-ul pe Bubblewrap, că mă înnebunește, dom'le!

■ Mitza

Buy into Heaven

www.buyintoheaven.com

Gata! De acum înainte nu mai trebuie să mergeți la biserică, să vă spovediți sau să zămbiți preotului. Puteți să fiți cât de răi vreți, să faceți mișto de toți și să întârziați la școală în fiecare zi. Atâta timp cât aveți bani, totul se poate rezolva. Chiar și treaba aia cu Purgatoriul și admiterea în Rai. Încercați buyintoheaven.com. E garantat! ...dacă nu, vă primiți banii înapoi.



Poți să te protejezi de viruși și altfel

Citește săptămânalul The Portal și vei afla cum.

În fiecare joi, la toate chioșcurile de ziare din țară.

În plus, ai în fiecare săptămână un supliment gratuit

colecționabil. Costă numai 12.000 lei.

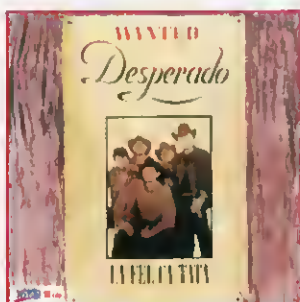


THE Portal
Lumea digitală pe înțelesul tău

Desperado La fel ca tata

Cat Music/Media Services
Nota 8

Când spun Desperado, mă gândesc automat la „Cazanul meu”, piesa de debut a celor cinci băieți din Cluj. De atunci a trecut mult timp și maturizarea băieților este reflectată mai ales de acest album. Țuica însă a rămas un leitmotiv pentru ardeleni și o regăsim chiar la începutul albumului, în piesa „La fel ca tata”. Deși versurile au rămas la fel de tâmpite, mai ales în „Transylvania cowboy” („Am adus și cauciucuri – erau ca și noi/Mai am multe, poate vreți și voi”), calitatea muzicii a crescut. Chiar dacă stilul muzical predominant este country, unele melo-

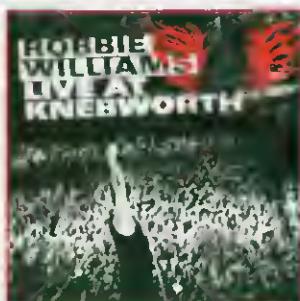


dii s-au abătut puțin de la acest gen, „Hey-Ho” sau „Spune-î” atrăgându-mi atenția în mod deosebit, prin asemănarea cu Pasărea Colibri. „Te pierd” este o baladă country care îți atinge o coardă sensibilă a sufletului. Ultima piesă de pe album este una dintre cele mai reușite, datorită influențelor pop-rock, în care chitara bass predomină pe toată durata piesei. Toată stima și respectul pentru cei cinci ardeleni, care merită aprecierile și laudele noastre.

Robbie Williams Live at Knebworth

Emi/ Era Business
Nota 8

Lui Robbie îi poți reproșa orice, mai puțin modul cum se desfășoară pe scenă... Pentru că scena este locul unde se simte cel mai bine. Chestia asta ne-o dovedește și pe discul de față. „Me and My Monkey” sau „Mr. Bojangles” sunt doar două dintre piesele care n-au cum să nu animeze... Eh, da' nici celelalte piese nu-s de lepădat. Înregistrarea concertului



trebuie ascultată cap-coadă, cu câteva sticle de bere lângă tine. Cu siguranță, vei avea o atitudine ușor „îmbunătățită” față de Robbie... Și înainte să fiu acuzată că promovez starea de beatitudine, vă mai zic doar că CD-ul merită aplauze! Robbie is a natural born entertainer...

50 CENT ȘI-A LUAT CASTEL



Albumul lui 50 CENT („Get Rich Or Die Tryin'”) se vinde ca pâinea caldă, motiv pentru care artistul s-a gândit să facă ceva util cu banii rezultați din vânzarea acestuia. Rapperul din Queens a cumpărat de curând un castel în Farmington, situat la două ore de New York. Gusturi de lux, ce mai! Această locuință enormă a aparținut boxerului Mike Tyson și a fost pusă în vânzare de fosta lui soție, Monica Turner-Tyson. Prețul castelului: mai mult de 4,1 milioane de euro... Se pare că

rapperul va fi acum mai ferit de gloanțe.

Cât despre partea muzicală, 50 Cent și anturajul său profesional au luat decizia de a amâna câteva luni lansarea celui de-al doilea album. Astfel, continuarea la „Get Rich Or Die Tryin'” ar trebui să ajungă în magazine în iunie 2004 și nu în februarie, cum se prevăzuse inițial. Această amânare se explică prin lansarea viitorului album al lui G-Unit, grupul de hip-hop al rapperului. Acest disc va fi comercializat la începutul lui 2004.

UN EX-KRAFTWERK RESTABILEȘTE COMUNICAREA!

Karl Bartos, mintea de la Kraftwerk, tocmai a lansat primul său album solo intitulat „Communication”. Acest disc conține o selecție de 10 piese din cele 16 compuse inițial de Bartos. După Electric Music din 1992, un proiect solo de muzică electronică, și colaborările sale cu Bernard Summer (New Order), Johnny Marr (The Smiths) și Andy McCluskey (OMD), fără a uita single-ul său „15 Minutes of Fame” din 2000, Karl Bartos și-a pus în funcțiune calculatorul și programele de muzică pentru a finaliza noul material. Ambianța sonoră a anilor '80 este îmbinată cu sunetele moderne și beat-urile secolului XXI. Single-ul extras se numește „I'm the Message” și a fost deja remixat de Orbital și Felix Da Housecat.



The Medallion

A trecut ceva timp de când nu am mai gustat o comedie în care acțiunea și artele marțiale dau tonul. The Medallion este un astfel de film. Probabil ar fi de ajuns să vă zic că în rolul personajului principal, Eddie Yang, joacă nimeni altul decât Jackie Chan. Acesta însă nu va fi singurul care vă apărea în film, alături de el fiind și Lee Evans, Claire Forlani și Julian Sands.

Eddie Yang este un polițist din New York care suferă un accident ce putea să-l coste viața. Acesta se petrece în mo-



mentul în care investighează un caz legat de un misterios medalion. Eddie descoperă că, având medalionul asupra sa, ajunge să dobândească o viteză incredibilă, putere și aptitudini ce-i duc cunoștințele de arte marțiale pe culmi neatinse până acum. Împreună cu agentul englez al Interpolului Nicole James (Claire

Forlani), Eddie încearcă să descopere povestea ce se ascunde în spatele medalionului. Astfel, va sta față în față cu Snakehead (Julian Sands), care dorește să se folosească de medalion pentru a-și duce la îndeplinire maleficele-i planuri.

Data lansării 5 decembrie 2003

Distribuit de InterComFilm România



S.W.A.T.

Acesta este un film pe care nu trebuie să-l ratați. După jocurile inspirate din viața membrilor echipei de elită a poliției din New York, iată că apare și un film plin de acțiune, care îi poartă numele. În distribuția care a participat la realizarea lui se află nume mari, cum ar fi Samuel L. Jackson sau LL Cool J.



Doi dintre cei mai experimentați veterani ai poliției, trecuți prin toate cele și unși cu toate alifiile (Samuel L. Jackson și Colin Farrell), vor încerca să formeze o echipă S.W.A.T. împreună cu nou veniții (Michelle Rodriguez și LL Cool J). Prima lor misiune va consta în transportarea celui mai mare cap al mafiei internaționale a drogurilor până la închisoarea ce-l așteaptă. Veți spune că nu-i mare lucru, că-i de-ajuns să-l urci în orice mijloc de transport și să te duci cu el până acolo. Veți vedea că nu-i chiar așa ușor,

mai ales după ce mafioul a oferit 100 de milioane de dolari celui care-l va elibera.

Data apariției 19 decembrie 2003

Distribuit de InterComFilm România



• **Colunke**, în cazul ăsta, sunt ultima soluție la care ar
 putea fi...

Ami place să te duci asta în
zvon parte de păneri afilate la sim-
bolic (extremă) tocmai în cadrul
unei discuții pe marginea unui
subiect deosebit de sensibil. Păneri
merită să se pledească până la urmă
de joacă. Oricum respectativ se
simte bine jucând cu copiii, pe
asta îl așteaptă și la urmă mai bine
recepția. Iar în viața. Știu însă că
mai întâi o parte din ei sau mai
într-o dată un joc. Oamenii
sunt și simți în privința lor.

Pentru data viitoare, încă tema pe care vi-o propun este fel de jocuri predictivi. Citeți plămă în WWII (cel de al II-lea război Mondial), citeți cu temă fantasy (orci, elfi, stihii și topore), citeți futuristice sau distopice. Dacă mai reușiți să vă și argumentați într-un mod convingător, degețu, veți un loc și mai în revistă.

Nu uitați, scrisorile se pot trimite pe adresa redacției, dar mai bine la mijlocul ales.

2.4.51

Wolvv

To cheat or not to cheat? Cheat-urile – o slăbiciune a gamerilor? De ce? Joci ca disperatu' ore/zile întregi la un joc, ajungi la sfârșit, ultimul boss, luptă pe viață și pe moarte, adrenalină, sânge, mouse-ul abia mai rezistă, tastatura a mai rămas doar cu câteva butoane, nu mai există nimic în afară de tine și dihania care te oprește din drumul către victoria absolută. Încă o lovitură cu precizie și ești suprem, ultima lovitură, lovitura de grație, strângi puternic ama (și s-a dus mouse-ul...), strigi cât te țin plămânii și... apare un bug și te-a rezolvat. După care realizezi că nu ai mai salvat de pe la jumătatea jocului. Și uite așa zeci de calculatoare sunt agresate zilnic. În loc să împrăștii compu' prin toată camera, mai bine hagi un /god și începi să împarți în stânga și în dreapta, ajungi la boss și măhuri cu el pe jos. Alte motive ale folosirii cheat-urilor mai sunt lipsa de timp, de inspirație, nerăbdarea sau jucătorul e pur și simplu lamer. Deci cheat-ul poate fi considerat un calmant sau un mic ajutor într-un moment mai prost. Și asta îl face o slăbiciune?! Dar odată

Cheaturile... un subiect discutat și rădiscutat pe forum. Treaba e că unii oameni pornesc cu ideea că cheat-urile sunt un lucru rău. Ca întotdeauna, adevărul e pe la mijloc. Sunt bune atâta timp cât sunt folosite cu măsură. Până și unele droguri sunt bune în unele situații, așa că de ce să nu fie și cheat-urile bune? (nu e chiar cea mai bună comparație...). Sunt strict împotriva celor care folosesc cheat-uri pe întreg parcursul unui joc, însă nu am nimic cu cei care mai bagă un cheat din când în când, dacă nu știu să treacă de un anumit nivel sau s-au blocat din cauza unui bug. Asta deoarece dacă joci cu cheaturi nu vei mai putea

să apreciezi un joc la adevărată sa valoare; dacă e prea greu sau prea ușor, lucruri destul de importante dacă vrei să scrii ceva despre jocul respectiv. Recomand folosirea walkthrough-urilor sau faq-urilor în locul cheat-urilor, deoarece ele îți prezintă fie rezolvarea totală a jocurilor, fie câteva indicii. Însă în adventure-uri, un faq este cel mai puternic cheat, deoarece îți ia toată plăcerea pe care o ai storcându-ți creierii o oră ca să afli cum merge "aia" și unde era obiectul pe care nu îl găseai. Personal, am folosit cheaturi când eram mai mic, în special walkthrough-uri, însă acum le folosesc numai când vreau să-i fac un screenshot ca lumea ultimului boss când îmi retează capul sau în GTA când vreau să mai omor ceva, să mă mai bat cu poliția etc.

În concluzie, cheaturile sunt bune atâta timp cât sunt folosite cu măsură. De exemplu, de ce să te chinui în Morrowind să aduni nu-știu-câte flori, mai ales că le-ai mai adunat o dată, când poți să dai un aditem și ID-ul obiectului. Și prin cheatul acesta dai dovadă și de ceva inteligentă că doar te joci cu engine-ul jocului.

Desigur, mai sunt și aceia care se consideră gameri înversunați și i-ar da în cap unuia care folosește

folosit, există tentația refolosirii lui. Mai băgăm puțin un cheat acolo, și acolo, și uite așa se creează dependența. Și tot jocul devine un time trial. Nemaîntâmpinînd nici un obstacol, contează doar timpul în care îl termini. Se duce feeling-ul, se duce totul... Nu mai are nici un scop. Și uite așa se duc aiurea, lăsându-ne reci și fără nici o impresie, bunătați de jocuri din cauza acestor "droguri". Și e păcat, pentru că a doua oară când le joci nu mai e la fel cum ar fi fost prima dată. Deci cheat-urile mai mult strică dar din unele puncte de vedere fac și bine... Și totuși, ele sunt o slăbiciune? Eu zic că sunt, dar nu numai pentru gamer, ci pentru orice om, pentru că la cheating răbdarea îl separă pe gamer de un amator. Oricât de tare ar fi gamerul, are și momente unde pur și simplu nu mai reușește să treacă mai departe și dacă acesta bagă un cheat, nu mai este nici o diferență între el și un amator. Așa că folosiți cheat-uri numai atunci când credeți că este absolut necesar. Have a nice day!

BattleDominator

Hmm, cheaturile, o slăbiciune a gamerilor? Da, într-adevăr, cheaturile sunt o slăbiciune a gamerilor, dar mai degrabă sunt o ispită care profită de această slăbiciune. Adică nu vi s-a întâmplat niciodată să rămâneți blocat într-un joc, să vă chinuiți până vă ieșeau peri albi și să muriți de ciudă că vecinul a terminat jocul ăla și nu vrea să vă spună cum și, pe deasupra, mai vezi



Nu vrei să vezi cum arăta fără cheat-uri



L-au prins cu OCG-ul!

și DLH-ul de pe desktop. Păi în situația asta eu cu greu aș rezista, ba chiar mai mult, am și cedat de câteva ori. Dar sfatul meu către cei care citesc acest mail este să nu folosească cheaturile pentru că pot distruge feelingul unui joc.

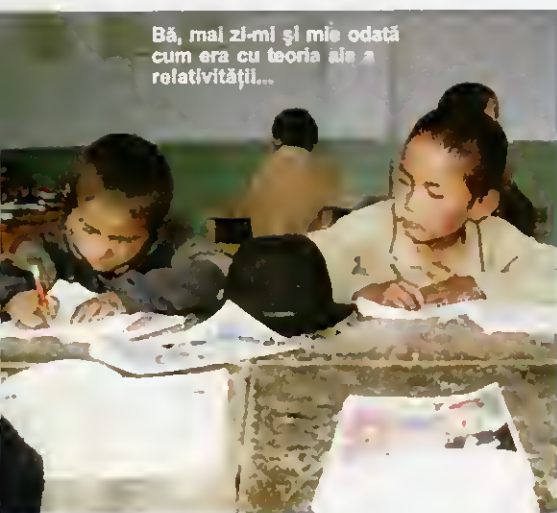
dots

Cheat-urile își au și ele rostul într-un joc atâta timp cât țin de fun-factorul jocului și nu apar tot felul de înflorituri de genul invincibilitate, abilități de zbor, trecere prin pereți și alte prostii, care nu fac altceva decât să înrăutățească situația jocului. Un gamer care se respectă pierde nopți în fața calculatorului încercând să rezolve un mister sau un quest mai încurcat. Există unele jocuri care au unele cheaturi mai amuzante, cum ar fi chestii mai colorate, chestii exagerate care măresc amuzamentul jocului, inițial serios. Unii gameri folo-

sesc cheaturile după terminarea jocului, dar dacă cheaturile sunt folosite înaintea terminării jocului, pot influența modul în care istoria jocului este percepută de gamer, sau pot duce la anumite "ieșiri din grafică" care duc la pierderea jocului... Deci sfatul meu pt. cei care folosesc CHEAT-uri este: nu trișați, că voi aveți de pierdut! În rest, nu mai am nimic de zis în afară de faptul că nu am folosit cheat-uri niciodată și asta mă puteți crede pe cuvânt, odată am folosit un walkthrough la Broken Sword da' asta nu se pune, hihi. Atâta am avut de zis. Și la mai mare...

Irina Diteanu

Păi... să vedem... cheaturile. Unii spun că nu mai ești gamer dacă le folosești. Ei bine, eu cred că "they are VERY wrong". Dacă cheat-uești un personaj la Diablo 2 după ce te-ai chinuit să treci



Bă, mai zi-mi și mie odată cum era cu teoria aia a relativității...

actul 4 pe Hell și n-ai reușit, sau dacă mai bagi și tu un god la câte un joc nu înseamnă că nu mai ești gamer. Cheaturile sunt ceva absolut normal și nu mă tem să spun că le folosesc.

Totusi, there is always a Darkside, deci există și excepții. Nu învinuiesc pe nimeni că bagă cheaturi, dar asta nu înseamnă că iei Morrowind-ul, îți faci viața 2000, mana 2000, fatigue 2000 și toate restul la numere absurd de mari, iar după aceea mai joci și în god mode. Asta e deja prea de tot. Ce feeling mai are jocul dacă monștrii mor din prima, iar tu nu poți să pățești nimic?

N-are rost să mai joci un joc dacă ți-e chiar atât de frică, încât fără toate cheaturile posibile nu atingi un buton pe tastatură.

Concluzia mea e că cheaturile sunt bune doar atâta timp cât nu exagerăm cu ele și cred că mulți sunt de acord cu mine. În orice caz, dacă ești gamer, înseamnă că există cel puțin un joc care să-ți fi plăcut atât de mult încât să nu vrei să bagi cheaturi.

Adriana Larion

[...]

Înainte de a vă spune ce anume am (în afară de soț, pisică și datorii la întreținere), mai recunosc că sunt numai la al 3-lea nr. de LEVEL cumpărat. Nu știu de când sunteți pe piață, eu v-am descoperit acum 3 luni și am făcut o pasiune pe care soțul meu nu o înțelege, iar colegelor de serviciu mi-e rușine să le-o mărturisesc. Nici măcar faptul că mă simt unică și specială (+modestă) nu m-ar putea ajuta să fac față privirilor pline de compasiune. La 33 de ani se presupune că trebuie să cumpăr reviste mult mai "interesante", despre arta

umplerii cârnaților sau despre cum să reînvie pasiunea în cuplu.

Acum să trecem la mărturisirea cea mai rușinoasă. Am lăsat-o la urmă, în speranța că am reușit să vă captez atenția și că, măcar din milă pt. o femeie bătrână, bolnavă și cu nervii la pământ, nu o să faceți foile cocoș, dându-le o traiectorie fixă spre coșul de gunoi.

Deci (ca să nu o mai lungim), nu am un PC, ci o consolă. Un PS2, mai exact. Na, că am spus-o! Mă puteți ierta? Please... Acum urmează partea în care spun (în sfârșit!) ce vreau de la voi (în afară de înțelegere).

Vreau o confirmare a faptului că nu-s tâmpită.

Parțial, mi-ați oferit-o în numărul din septembrie în care ați vorbit despre genul "adventure", gen pe care îl iubesc (pe bune).

[...]

Nedumerirea mea (una din ele) constă în faptul că multe din jocurile prezentate de voi în revistă mi se par cam tembele. No Offense, nu vreau să jignesc pe nimeni, sunt deschisă oricărei sugestii, da' nu reușesc să pricep ce e așa de minunat la pocit mutre de monștri retardați, cu devieri comportamentale clare, marcați probabil de experiențe traumatizante în copilărie.

Vă reamintesc că sunt un fan al genului Adventure, cu ceva Action și urme ușoare (sau mai pronunțate) de Horror.

[...]

Nu știu dacă mă pot numi un gamer cu state vechi de plată (în viziunea voastră probabil că nu), da' am "debutat" în domeniu acum fix 13 ani, începând cu consolele alea complet cretine (inventate de Atari), la care să joci tenis însemna să plimbi un punct alb de colo-colo, peste o linie la fel de albă. După care m-am îndrăgostit de Super Mario și de Tetris. Ce vremuri, domnilor, ce vremuri! 13 ani în minus, 10 kg tot cu minus, da' să nu deviem de la subiect.

Jocurile preponderent prezentate de voi nu prea fac parte din seria celor menționate (în prima parte, nu alea din negura istoriei) și asta m-a făcut să-mi pun întrebarea: ce nu e în regulă cu mine?

Sunt depășite (ele, jocurile)? Sunt eu depășită? Recunosc că am o sursă mai puțin ortodoxă de procurare a cd-urilor, de la un individ care face parte (pro-

babil) dintr-o rețea de "furăcioși".

Diferența aia de 10-15 euro dintre el și piață mă ajută să fac câteva economii salvatoare. La 33 de ani îți mai trebuie o cremă anticelulită, o mască de castraveți, ce vă pasă vouă? Să fie asta problema, oferta destul de puțin variată?

Deci, ceva nu e în regulă cu mine.

Pt. că mi-e greu să cred că o echipă super haioasă ca a voastră (iar umorul e atributul inteligenței, nu?) ar putea avea asemenea scăpări.

Îmi plăcea să cred că prefer jocurile care-ți pun mintea la contribuție și credeam că asta începe și se termină cu Adventure. Nu mai sunt așa sigură. E clar că cele de strategie m-ar motiva suficient cât să nu mai respect orele de somn, da' ce te faci cu prostul (din mine)? Există și pt. începători?

[...]

Dacă vă încălzește cu ceva, să știți că ați reușit ceva ce nu a reușit nici un concurs cu premii în bani. În 13 ani de istorie postdecembristă, nimeni și nimic nu m-a putut motiva să-mi consum energia și mina pixului. Nici măcar posibilitatea de a câștiga casa visurilor mele (spațiu locativ vs. plămâni). Voi aveți un stil care m-a cucerit și care m-a făcut să ies din amorțeală. Mulțumesc."

Nu. Cred că noi ar trebui să spunem "Mulțumesc"... Este de departe scrisoarea mea preferată din toate lunile de când mă ocup de Chatroom (și sunt multe, le-am și pierdut șirul). Ce mai, am și tăiat din ea numai ca să mă simt mai special că eu am citit-o pe toată și voi, restul cititorilor, nu. Și nici nu o să răspund la ea aici (aștept un mail ca să putem discuta mai pe larg) numai ca să vă ofiticați. Mă întreb însă dacă va trebui să aștept până când toți cititorii noștri or să aibă 33 de ani, copil, nevastă/soț și datorii la întreținere ca să mai râd (pentru că umorul e atributul inteligenței, nu?) în halul ăsta când citesc o scrisoare.

Ne-au mai scris:

Garrett, Titus Ardevan, XpaNdEr, Oana Chirilă, Robert, B Bogdan, Nightmare aka BustaRime, Autumn (nu știu, lămurește-ne tu), Slevro Florinx, Radu Vlad aka Seamus, myth, sNap d0gg A.K.A. dRog dog, Dha' FRYtz, Obi-K, Apocalypse, Nedelcu Radu Andrei (mulțumim pentru aprecieri), sharkmaster.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N. D. Căciulă Nr. 12, Sector 10, București
Tel: 0212/415151, 0723/370111
0744/7542-3, Fax: 0212/416728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1542-1100

General Manager:
Dan Bădescu
(dan.badescu@vogelburda.ro)

Redactori șefi:
Wilhelm Steiner (Wilhelm.steiner@level.ro)
Redactori șefi adjuncți:
Willem Sijmen (Willem.sijmen@level.ro)
Redactori:
Sebastian Eacrit (Sebastian.eacrit@level.ro)
Sebastian Julea (Sebastian.julea@level.ro)
Bogdan Andrei (Bogdan.andrei@level.ro)
Theodor Stănescu (Theodor.stanescu@level.ro)
Marius Gălbac (Marius.galbac@level.ro)
Wilhelm Călin (Wilhelm.calin@level.ro)

Grafici și IT:
Andrei Andreescu
(andrei.andreescu@level.ro)

Secretar de redacție:
Oana Alina Ionescu (oana.alina@level.ro)

Marketing:
Lavinia Măgureanu
Florentina Măgureanu (florentina.magureanu@level.ro)
Oana Lavinia Ionescu (oana.lavinia@level.ro)
Andrei Măgureanu
(andrei.magureanu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Békési
(zsolt.bekesi@level.ro)
Erika Békési (erika.bekesi@level.ro)

Online:
Wilhelm Steiner (wilhelm.steiner@level.ro)
Andrei Andreescu (andrei.andreescu@level.ro)

Coordonator:
Marius Gălbac
Eva Schöckel
Andrei Dumitru
(andrei.dumitru@level.ro)

Distribuție:
Dan Bădescu
(dan.badescu@level.ro)
Sara Ionescu
(sara.ionescu@level.ro)

Adresa pentru corespondență:
D.O. 2, Căciulă Nr. 12, Sector 10, București
pentru distribuție: contactati-ne
la tel: 0212/415151
la fax: 0212/416728

Proiectare film:
Andrei Răduț, UTI, Ungureanu
Montaj și titlu:
Vasile Năstăsescu, UTI, Ungureanu

Logo: este înregistrat la Biroul
Român de Brevete al Treptelor R&D

INSERENȚI DIN ACEST NUMĂR

Deck Computers	C2
Nokia	7
Ubi Soft	9
ROS	11
Sony	33
K-Tech	63
Videoton VTCD	71
The Portal	75
Flamingo Computers	C1



**The Lord of the Rings:
The Return of the King**

Ultimul inel vine și pe PC.

THE LORD OF THE RINGS

RETURN OF THE KING

**Noaferetu - Wrath of
Melachl**

Nu da banii pe prostii/
la țepușe la copii!

**Civilization III -
Conquests**

Un expansion cu
pretenții? Marius știe.

**Warlords IV -
Heroes of Etheria**

Seniorii războiului
fac ture.

În LEVEL
ianuarie 2004



Dave Mirra

Freestyle

BMX

In Luna Cadourilor Multimedia,

Decembrie 2003

Luni

1 8 15 22 29

Marti

2 9 16 23 30

Miercuri

3 10 17 24 31

Joi

4 11 18 25

Vineri

5 12 19 26

Sâmbătă

6 13 20 27

Duminică

7 14 21 28

La Flamingo

ai cadouri din prima până în ultima zi!



Calculator Point MX cadou imprimantă COLOR

Ideal pentru casă și birou

- Procesor: Intel® Pentium® 4 2.66 GHz
- Placă de bază: MSI 845PE Max-L
- Memorie: PQI 256MB DDR333
- Hard disk: WD 80GB JB, 8MB, 7200 rpm

- Interfață grafică: MSI FX5200-T 64MB
- Unitate optică: Combo DVD-RDM/CD-RW
- Interfață audio: suport 6 canale
- Interfață rețea: 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse: Logitech Internet

€599

KIT Creative 5.1

- Jocuri, filme DVD și muzică, cinematografică în tine acasă
- calitate DVD, sunet pe 5.1 canale
- sunet surround în jocuri și enciclopedii
- Boxe Inspire P580
- Putere: 47W (5 x 6W + 17W)
- Amplificator, subwoofer din lemn
- Comandă cu fir, reglaj volum și bas
- Placă sunet Sound Blaster Live! 5.1
- lesin: 5.1 analogic, digital
- Decodare Dolby Digital
- Tehnologie EAX Creative

€99

Camăra foto digitală Artec 3MP

- Cadoul perfect
- Dimensiune CCD: 3.1 MegaPixel
- Zoom optic / digital 3x/2x
- Memorie internă: 16MB
- Rezoluție: 2048*1536
- Tip card: secure digital
- Alisaj LCD: 1.5"
- Facilități: conectare USB, self timer, reglare balans de alb, ieșire AV/TV
- Accesorii: cablu USB, cablu AV, soft
- Formate înregistrare: JPEG, MPEG, AVI
- Posibilitate printare la centru foto

€230

reducere 49%

Monitor Sony LCD 15" HS53L

- Elegantă, calitate și ergonomie de top
- Diagonală: 15" TFT - echivalent 17" CRT
- Dot Pitch: 0.297mm
- Rezoluție: 1024*768
- Contrast: 400:1
- Luminosități: 250cd/mp
- Timp de răspuns: 30ms
- Intrare video: D-sub 15
- ECO Mode
- TCO '99
- 3 ani garanție

€343

reducere 36%

Avantajul de a fi client Flamingo

În luna decembrie,
pentru fiecare calculator din seria Point
primești CADOU o imprimantă color

FLAMINGO
COMPUTERS

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro